4/98 CYBERMEDIA

PLAYSTATION-HANDHELD GEGEN GAMEBOY

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,30 / ffr 140,- / dkr 30,- DM 5,90

MANIAC

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

KONSOLEN-POWER '98

Die 10 wichtigsten Spielehersteller

Was planen die Major Player?

132 SEITEN

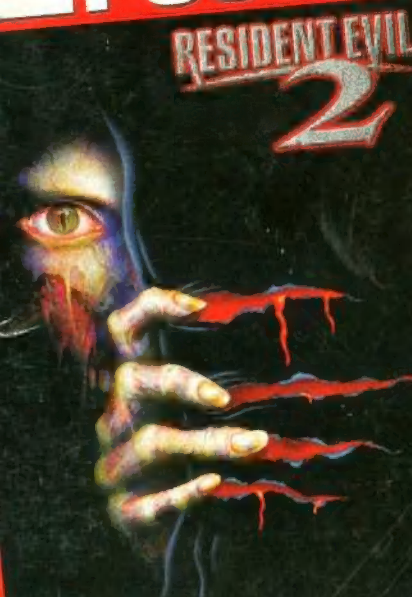
- 88% Alundra
- NEU Vigilante 8
- NEU Jest
- NEU Castlevania 64
- 90% Final Fantasy Tactics
- NEU Abe's Exoddus

PLAYSTATION AUF DER PISTE

Snowboard-Duelle

Freie Fahrt für "Snowbreak", "Chill" und "Snow Racer '98"

2 RIESEN POSTER



HORRORSPIELE

10 Seiten Grusel & Splatter auf allen Konsolen

RESIDENT EVIL 2

Endlich Klartext zum Killer-Sequel





Nicht auf
die Augen ...



Nicht auf
die Ohren ...

Bewaffnet mit einem Killer-Hintern und einer Ladung verrückter Waffen kämpfen Sie als Klaymen, dem letzten seiner Art. Sie **rennen**, **springen** und **schießen**, um Ihren geliebten Heimatplaneten vor dem Bösewicht Klogg und seinen Skullmonkeys zu retten.



Lähmen Sie Ihre Gegner mit Ihren ureigenen biologischen Waffen.



Gönnen Sie Ihren Daumen ruhig mal eine Pause und lachen Sie über die witzigen Knetfiguren-Filmsequenzen.



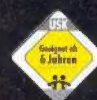
Über 90 handgezeichnete High-Tech-Level in 3D!

... voll auf die Fresse!!

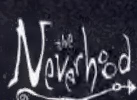
SKULLMONKEYS

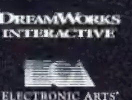


"Sieht gut aus, macht was her"
Fun Generation, 1/98









NUR WER DAS VERBORGENE SUCHT, FINDET DIE WAHRHEIT

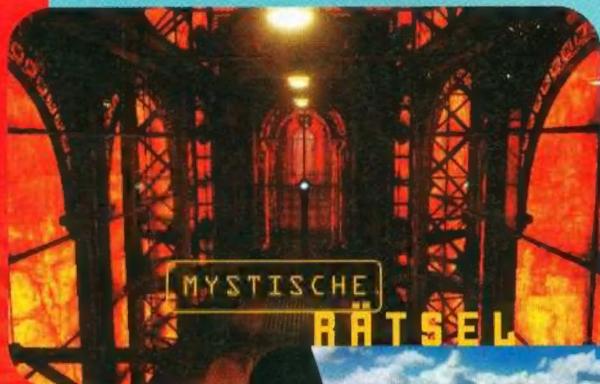
RIVEN®
THE SEQUEL TO MYST®

8/10 FUN GENERATION 03/98

8/10 PLAY PLAYSTATION 03/98

80% PLAYSTATION GAMES 03/98

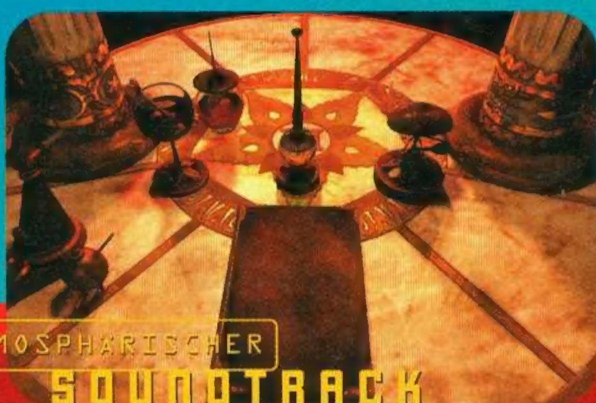
"RIVEN GEHÖRT AUF JEDEN FALL ZU DEN HERAUSRAGENDSTEN ADVENTURES AUF DER PLAYSTATION..." (FUN GENERATION 03/98)



MYSTISCHE RÄTSEL

SURREALE GEBÄUDE MASCHINEN UND KREATUREN

PARADIESISCHE LANDSCHAFTEN



ATMOSPHÄRISCHER SOUNDTRACK



JETZT AUF PLAYSTATION

HOCHSPANNUNG LADEN

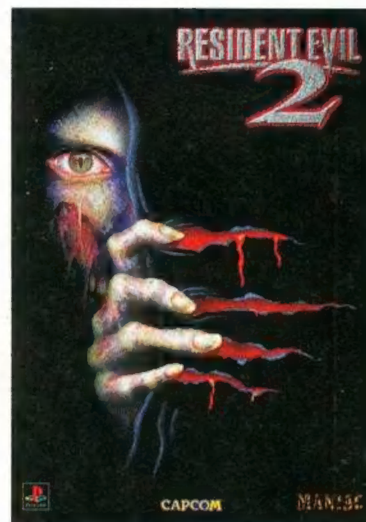
Acclaim



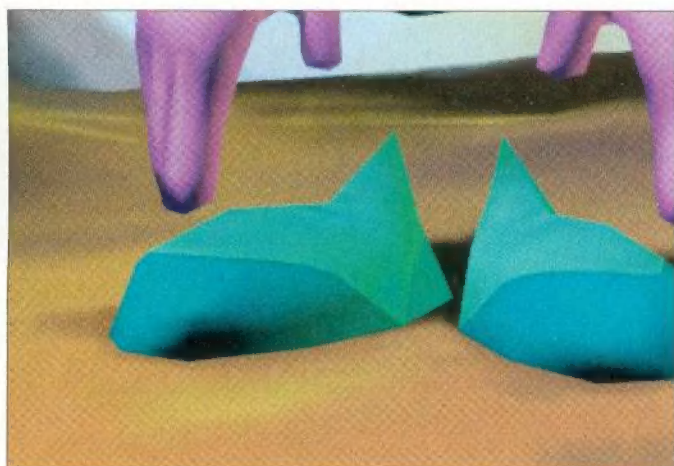
VIDEOSPIELE MACHEN MOBIL

Nintendos Handheld-Renaissance schlägt Wellen: Nach Vorstellung der putzigen Game-Boy-Erweiterungen in Europa schwärmen Spiele-Manager plötzlich von "Mobilität". Bruno Bonnell, Chef des Euro-Software-Riesen Infogrames, nennt Handhelds als einen der wichtigsten Geschäftsbereiche und spendiert neuen Game-Boy-Spielen eine millionenschwere Warner-Lizenz. Auch andere Hersteller wie z.B. Hudson, Capcom und Konami lassen ihre Game-Boy-Entwicklung wieder anlaufen.

Allerdings sieht sich Handheld-Marktführer Nintendo demnächst starker Konkurrenz gegenüber. Einerseits erwähnte Sega kürzlich auf einer Katana-Konferenz eine mögliche tragbare Variante ihres geplanten 64-Bitters. Noch überraschender kam eine sehr konkrete Handheld-Ankündigung vom Playstation-Bauer Sony: "Last Minute" recherchierte MAN!AC die technischen Daten der Neuheit, die via Memory Card mit der Playstation kommuniziert. Mehr dazu erfahrt Ihr auf Seite 58.



Mobil ist auch die neue MAN!AC, wobei Ihr dank 132 Seiten in diesem Monat etwas schwerer zu tragen habt als sonst zu dieser Jahreszeit. Neben dem gewichtigen Inhalt mit exklusiven Bildern und Reportagen sowie ausführlichen Tests und massig Tips haben wir uns ein besonderes Goodie einfallen lassen. Zusammen mit Virgin und Capcom präsentieren wir Teil 1 unseres "Resident Evil 2"-Gigaposters. Die zweite Hälfte folgt in der nächsten MAN!AC – versprochen!



"Tonic Trouble" (Ubisoft, 1998)

THE MAN!ACS



So geht's: Auf dem Poster in dieser MAN!AC findet Ihr das komplette "Grausige Hand"-Motiv von "Resident Evil 2" (Bild rechts oben) in gewohnter A1-Größe sowie die obere Hälfte des "Feuer Zombie"-Plakates. In der nächsten MAN!AC folgt die untere Hälfte – wenn Ihr die beiden Teile richtig zusammenhängt, habt Ihr schnurstracks ein Giganto-Poster in der Dimension von 118x82cm (siehe rechts).

MAN!AC

NEWS

24 Auf in die Schlacht: Resident Evil 2
Der Worte sind genug gewechselt: Wir zerlegen den Zombie-Schocker und kommentieren das Grauen!

8 Kampf der Karossen: Vigilante 8
Beim Waffengang der Zwölfzylinder ist Taktik Trumpf

10 PS-Alleingang: Colin McRae Rally
Nach "TOCA" nun der neue Codemasters-Rennspielhit

12 World Rally Champion Tommi Mäkinen
Offroad-Fieber: Effektreiche 3D-Fahrt mit Champion-Lizenz

14 Narren auf dem Nintendo 64: Jest
Englische Code-Profis ertüfteln ein wahnwitziges Hüpfspiel fürs N64 – wir zeigen Euch traumhafte 3D-Impressionen.

16 Hals- und Beinbruch: Snowboard-Spiele
"Snow Racer 98" und "Chill" locken Playstation-Rowdies

20 Flohmarkt der Interaktion: Milia '98
Die Medienmesse in Frankreich wird zum Spiele-Festival

23 Abe's Exoddus: Erste infos zum Oddysee-Nachfolger

36 Nachrichten
Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

39 Spiele-Schnipsel
Aktuelle Infos zu neuen Videospielen

58 32-Bit-Handheld: Sony baut Gameboy-Konkurrenten

FEATURES

42 Major Player: Die 10 wichtigsten Spielehersteller
Wer sind die wichtigsten "Player" auf dem Software-Markt und was planen die zehn Spieleriesen? Eine systemübergreifende MAN!AC-Einschätzung.

30 Grusel, Gags und Gänsehaut
MAN!AC wagt sich auf den Friedhof der Horrorspiele: Das Reich der Pixel-Zombies und Geister-Polygone wartet.

TIPS & TRICKS

117 Last Resort
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

120 Player's Guide: Risiko
121 Player's Guide: Final Fantasy Tactics
122 Player's Guide: Riven
124 Moves & Combos: Bushido Blade
127 Codes für Gamebuster
127 Profi-Tip: Castlevania – Symphony of the Night
128 Moves & Combos: WCW vs NWO

RUBRIKEN

5 Editorial
34 Abo-Anzeige
75 So bewerten wir
106 Handheld
108 Leserbriefe
110 Replay: Rollenspiele
112 Kleinanzeigen
115 Impressum/Inserenten
116 Knowhow
Playstation-Programmierung

23 Nix wie weg: MAN!AC berichtet von Abes brandneuem Playstation-Abenteuer "Exoddus": Die Mudokons brauchen Hilfe!

16 Ski-Haserl und coole Typen: Beim Snowboard-Showdown auf der Playstation geht's zur Sache.

8 Diplomatie nein danke: Wenn Ihr auf glühende Maschinenkanonen und quietschende Reifen steht, seid Ihr bei der rüden "Vigilante 8"-Schlacht genau richtig!

14 Lachen erlaubt: N64-Fans freuen sich auf "Jest", ein humorvolles, grafisch bombastisches Hüpfspiel aus englischer Produktion.

PRESENTS

TESTS




86 Alundra



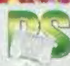

83 Actua Ice-Hockey




101 Extreme Snowbreak




93 FIFA '98 WM-Qualifikation

95 Iznogoud




93 Jet Rider 2



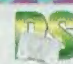

82 K1 Arena Fighters




80 Mystical Ninja




95 Mega Man 8

78 Mega Man Battle & Chase

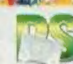



98 NBA Pro 98





90 Rascal

98 NBA Pro 98




76 Newman Haas Racing




102 Pitfall 3D




92 Powerboat Racing




94 Riven



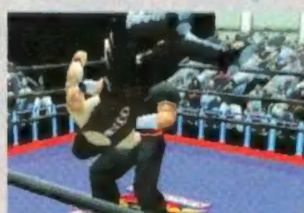

95 Spawn




84 Theme Hospital




100 Wayne Gretzky 98




82 WCW vs NWO




105 X-Men




104 Youngblood

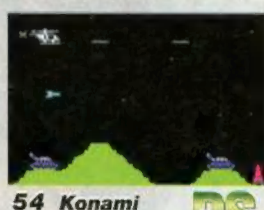
IMPORT-TESTS




53 Bomberman World




52 Final Fantasy Tactics




54 Konami MSX-Collection




56 Panzer Dragoon




53 R-Types




54 WCW Nitro



Gebäude im Weg? Kein Problem, schießt die Scheunen einfach in Brand und rumpelt drüber!

Vigilante 8

Krieg der Karossen







Nur beim "Quest"-Modus (ganz oben) ist der Weg durch den Süden vorgegeben.

Im Süden der USA tobt ein erbitterter Arena-Kampf: Zwölf PS-Protze schießen, bis die Trümmer fliegen.



Feuer frei zur Schlacht der Giganten: Bei "Vigilante 8" schert Ihr Euch am Steuer eines Achtzylinders weder um Straßenbelag noch Streifen-Cops, sondern nehmt Euch in arenaförmigen Kampfzonen schüchtern herumkurvende Gegner vor. Die Regeln des Infernos sind bestechend einfach: Wer überlebt, hat gewonnen, alle anderen Fahrer brauchen niemals mehr zu tanken. Entweder, Ihr beschert den Feiglingen mit aufgelesenen Waffen wie den "Interceptor"-Zielsuchraketen ein schnelles Ende, oder Ihr jagt sie mit quietschenden Powerdrifts rund um die Wüstenlandschaft. Während der Verfolgung pumpt Ihr Euer Opfer per R2-Knopf mit MG-Salven voll: Während die Patronen sich ratternd in den Kotflügel bohren, achtet Ihr auf Konkurrenz von hinten. Oft genug müßt Ihr einen strategischen Rückzug antreten, denn gegen einen wild mit der "Bruiser"-Kanone ballernden Monstertruck seid Ihr unterlegen. Diese Feuerspritzen auf dem Dach zielen selbsttätig auf den nächsten Gegner und richtet verheerende Schäden an. Damit Ihr den



Der hat gesessen: Nach einem Raketentreffer geratet Ihr arg ins Schlingern!

RAKETEN-PARTY

HITZKÖPFE AN BORD

Vor der "Vigilante 8"-Tour entscheidet Ihr Euch bei der Fahrzeugwahl für einen von zwölf Heißspornen. Egal ob durchgeknallter Gewalt-Freak oder flüchtiger Schulbus-Dieb: In der Endversion soll für jeden Fahrer ein spezieller Special-Move zur Verfügung stehen, mit dem Ihr der Konkurrenz Feuer unterm Hintern macht. Damit Ihr bei der Jagd nicht auf der Strecke bleibt, ist Eure Bord-MG mit unbegrenzter Munition ausgerüstet, ein kurzer Richtungsschwenk per L/R-Taster streut eine Ladung Blei in die Landschaft. Habt Ihr Sichtkontakt zu einem Feind, nutzt Ihr die indiviuellen Stärken Eures V8: Mit dem bulligen "Convoy"-Abschleppwagen rammt Ihr schmächtige Buggies aus dem Weg, der Roadster hingegen macht sich mit sensibler Steuerung und hervorragender Beschleunigung auf die Jagd nach flüchtigen Blech-Vandalen. Eine grüne Energieleiste am rechten Bildrand zeigt den Zustand des anvisierten Wagens: Färbt sich der Balken komplett rot, fliegt die Kiste in die Luft. Nur Trümmer bleiben vom laienhaften Konkurrenten: Euer Ziel heißt überleben...



Vier der übermütigen Rowdies im Überblick: Nutzt die Stärken Eures Fahrzeugs für die Taktik!



Duell der Giganten: Der Splitscreen-Modus macht Euch zu erbitterten Feinden!



Nahkampf: Rücken sich zwei Boliden so nah auf die Kotflügel, zählt ein kleiner Wendekreis!


Durch rechtzeitiges Einlegen des Rückwärtsganges entkommt Ihr dieser mächtigen Zielsuchrakete!


Ihr seid schwer unter Beschuß geraten: Mächtige Explosionen begleiten das flüssig ablaufende Kampfgeschehen.




Absurde Extra-Power: Nach dem Auflesen der Radar-Schüssel (ganz oben) piesacken Ufos Eure Gegner!

3D-KAMPF PER ACHTZYLINDER

TWISTED METAL GEGEN VIGILANTE 8


Der Einspieler-Modus von "Twisted Metal 2": Weitgehend karge Polygonoptik ohne Pfiff.

"Vigilante 8" knüpft nahtlos am Konzept von Sonys "Twisted Metal" an. Beide "Metal"-Spiele litten allerdings unter technischen Schwächen, die vor allem durch die frei befahrbaren Gebiete verursacht werden: Aus der Nähe verbiegen sich Texturen bis zur Unkenntlichkeit, die Grafik ruckelt teils erbärmlich, abrupte Polygon-Ausblendungen erschweren die Orientierung. Während "Vigilante" nicht alle Probleme der "Metals" lösen kann, wirkt die Optik hier deutlich kompakter und weitgehend fehlerfrei. In den quadratkilometergroßen Wüsten-, Raffinerie- und Wintergebieten baut sich die Grafik nicht plötzlich vor Euch auf, sondern wird beim Näherkommen mit neuen, detaillierteren Texturen versehen. Außerdem glänzen die Kampfzonen hier mit zerstörbaren Gebäuden – ein Heidenspaß, wenn Ihr durch gezielte MG-Garben eine Ölraffinerie oder eine Skihütte in die Luft jagt! Leider war in unserer Vorversion noch kein Zweispieler-Modus enthalten, doch mit Lensflare-Effekten, dynamischer Auto-Physik und wuchtigen Explosionen wirkt "Vigilante 8" schon jetzt wie eine technisch zeitgemäße Neuinszenierung der Sony-Schlacht: "Metal"-Fans dürfen sich freuen...


Splitscreen bei "Twisted Metal 2": Noch ist dieser Modus bei "V8" nicht spielbar.






Ein Sattelschlepper auf Vernichtungstour. Ob in Eis und Schnee (rechte Bilder) oder in der Raffinerie: Zerstörung pur!

Überblick in der actiongeladenen Kampfzone behaltet, verfolgt Ihr die Position Eurer Gegner auf dem Radar und schaltet bei Bedarf aus dem Cockpit in die Außenansicht, wo Ihr anrückende Coupés besser erkennt. Stehen Euch größere Gebäude im Weg, pumpt Ihr sie voll Blei: Fast alle Hindernisse verwandeln sich nach kurzem MG-Beschuß in Feuerbälle, und durch die schwelenden Trümmer habt Ihr freie Schußbahn auf dahinter anrückende Feindkolonnen.

Besonders geübte Vigilante-Asse verminen Zufahrtsstraßen und hetzen den Gegner dann genau in die Falle: Dank der unterschiedlichen Architektur der zwölf frei befahrbaren Arenen überlegt Ihr Euch eine Strategie und bezieht Straßen, Geländebeschaffenheit und Gebäudepositionen in Eure Angriffsstrategie mit ein.

Habt Ihr Euch im Arcade-Modus mit Waffenbedienung, Vollbremsung und Powerdrift vertraut gemacht, steigt Ihr im Story-Modus ein. Nacheinander bahnt Ihr Euch einen Weg der Zerstörung durch den amerikanischen Süden, vier Schauplätze sind auf der Übersichtskarte markiert und müssen nacheinander in Schutt und Asche geschossen werden. Wählt Ihr ein Arcade-Gemetzel aus, habt Ihr dagegen freien Zugang zu allen Arenen, darüber hinaus bestimmt Ihr auch manuell, welches Gegner-Quartett Euch beim Gefecht vor die Motorhaube rollt. Zu zweit nutzt Ihr den Splitscreen-Modus: Mal sehen, wer als erster Fahrer die vollautomatische "Bruiser Cannon", ein Paket Minen oder den abgefahrenen "Gamma Swarm" entdeckt: Letzterer peinigt die angepeilten Gegner mit einem UFO-Schwarm und führt zu fatalen Schäden und Nervenzusammenbrüchen! *cb*

TITEL
Vigilante 8
HERSTELLER
Activision
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
April
Technisch überzeugender Auto-Krieg mit Taktik-Einschlag: Durch Radar-Überwachung zum Overkill!


Sobald Ihr einen Gegner gesichtet habt, heißt es "Feuer frei"!


Bruchlandung voraus: Kleinkrieg auf dem Flugzeug-Friedhof.


Sogar eine tuckernde Dampflok kann Euch nicht aufhalten.


Stelldichein mit Dauerfeuer: Paßt Ihr nicht auf, rollt Ihr in die Falle!

PS-Allein

Codemasters

Nach den realistischen "TOCA"-Tourenwagen schraubt Codemasters schon das nächste Simulations-Vehikel zusammen: Als Rallye-Champ Colin McRae rast Ihr durch die Offroad-Hölle!

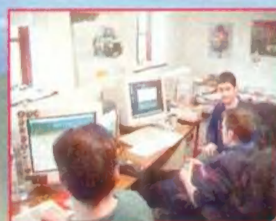

Namenspatron: Colin McRae persönlich testet die Fahrphysik des Rally-Spektakels.

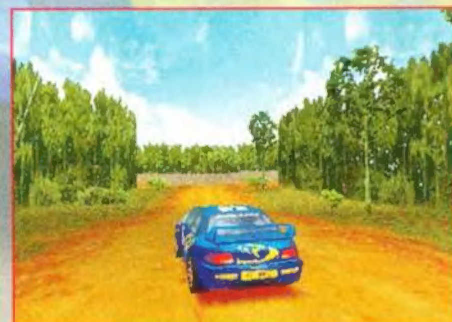

Wir haben gezeigt, daß ein Markt für realitätsbetonte Motorsport-Simulationen besteht", behauptet Produzent Guy Wilday in Anspielung auf den Erfolg von "TOCA Touring Car". "Auch auf Konsolen möchten Fans originalgetreue Simulationen."
So konzentriert sich das Codemasters-Team im britischen Stoneythorpe auf die Simulation einer Rallye ganz ohne Checkpoint-Ballast und Arcade-Features. Auf acht Schauplätzen von Alaska bis Australien warten je sechs ungemütliche Strecken auf Euer fahrerisches Können – jeweils zu unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterbedingungen. Dabei bremsen Euch weder tranige Sonntagsfahrer, noch drängen Euch wilde Heißsporne ins Bankett. Codemasters hat die kurvenreichen Strecken konsequent für alle Konkurrenten gesperrt!
Per Allrad-Modell oder mit einem Frontriebler seid Ihr stets allein unterwegs. Euer Gegner ist die Uhr und der ständige Wechsel des Untergrunds. Diese ungewöhnliche Interpretation eines Rennspiels bricht mit sämtlichen Genre-Grundsätzen, doch die Engländer sind überzeugt, daß Euch trotz der Solo-Events genügend Motivation bleibt. "Auch bei einer echten Rally bekommt man kaum ein anderes Fahrzeug zu Gesicht. Natürlich verwirrt dieser Ansatz den klassischen Playstation-Spieler. Aber es geht nun mal um den Kampf gegen die Elemente und die Uhr, und nicht um Positionsgefechte", meint Guy. "Selbst "V-Rally" ist ein Mix zwischen Arcade-Rennspiel und Simulation. Wir dagegen bringen eine realitätsnahe Rally auf den Bildschirm." Mit ausgefeilten physikalischen Modellen wird das Fahrverhalten der Rallye-Flitzer optimiert, denn diese Simulation steht und fällt mit überlegener Steuerung. Das knifflige Handling


Colin allein auf Tour: Gegnerische Fahrzeuge kommen Euch bei der Codemasters-Rally nicht ins Gehege.


Fernsicht inklusive: Dank nebelfreier Optik und Kommentar bereitet Ihr Euch frühzeitig auf enge Kurven vor.


Keine Begrenzung: Im Gegensatz zu anderen Rennspielen driftet Ihr hier auch problemlos über den Schotter am Rand der Fahrbahn.


Der Code steht, jetzt wird die Interaktion zwischen Reifen und Fahrbahnbelag geprüft.


Durch Wald und Wiesen: Je nach Tageszeit sind die Strecken ganz schön anspruchsvoll!

POWER-UP!

Playstation-Leistungsanalyse

Damit die Qualität von Playstation-Spielen weiter steigt, arbeiten Software-Entwickler mit einem neuen "Performance Analyzer". "Rally"-Produzent Guy Wilday erläutert gegenüber MAN!AC das System, mit dem Software optimiert wird.
"Sony stellt uns mit dem Analyzer seit einigen Monaten ein neues, wichtiges Development-Kit für effizientere Entwicklung zur Verfügung. Dieses Set besteht aus zusätzlicher Hard- und Software, die das bisherige Entwicklungssystem ergänzt. Ziel ist die Erkenntnis, wie stark Kernbereiche der Playstation in bestimmten Spielsituationen ausgelastet sind. Dabei wird ein laufendes Spiel quasi "eingefroren" und die Ausnutzung von Hardware-Komponenten wie Video-Chip, dem Prozessor und andere Daten ausgegeben. Abhängig von diesem Protokoll erkennen wir, wo wir unseren Code noch verbessern können. Ein Beispiel: Kommt der Spielfluß ins Stocken, erkennen wir anhand der Analyse genau, wo der "Flaschenhals", die Engstelle, liegt. Mit dieser Information strukturieren wir den Code effizienter um – ohne den Analyzer ist es schwer, die Schwachstellen zu orten. Früher waren einige Bereiche der Playstation für Entwickler eine "Black Box", doch nun erkennt man die Vorgänge im Inneren sehr viel besser. Ich halte dieses Tool für einen Schlüssel zu deutlich besserer Software."



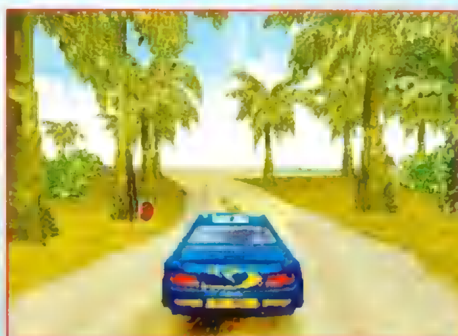
gang

KURVEN-KOMPAGNON

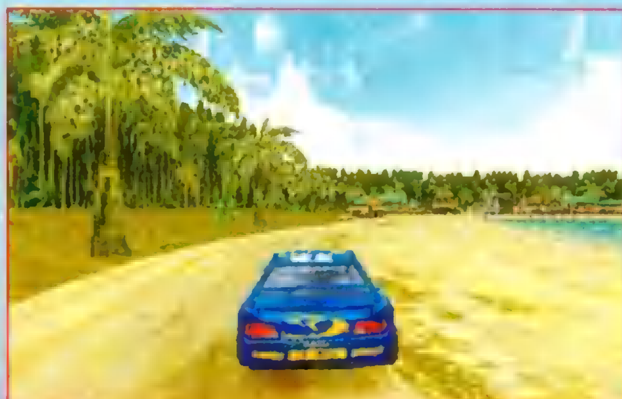
Copilot an Bord



Um ein neuartiges Spielgefühl zu schaffen, legt Codemasters besonderen Wert auf den Copiloten. Dieser imaginäre Beifahrer warnt Euch vor Kuppen, Steigungen und gefährlichen [illegible]. Dazu Produzent Guy Wilday: "Colin McRaes Copilot Nicky Grist versorgt den Spieler mit authentischen Kommentaren zum Streckenverlauf. Er beschreibt, was auf den Spieler zukommt – Ihr müßt diese Informationen schnellstmöglich umsetzen. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen ist bei 'Colin McRae Rally' die Sprachausgabe für den Erfolg unbedingt erforderlich" – es ist nämlich kaum möglich, alle 48 Strecken auswendig zu lernen. Aufgrund der Programmierung [illegible] Grundelemente zu hunderten verschiedener Anweisungen zusammen." Hintergrundmusik ertönt bei der Codemasters-Rally deshalb nicht. Der Schwerpunkt liegt so sehr auf der Umsetzung des Kommentars, daß [illegible] Melodien den [illegible] würden.
In der deutschen Version wird Euch ein deutschsprachiger Copilot zur Seite stehen, allerdings braucht Ihr auf Nicky nicht zu verzichten: Englischsprachige Rally-Fans wählen im Optionsmenü einfach die Originalsprache an.

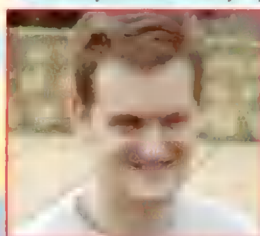


Checkpoint voraus: Die roten Lichtschranken halten Eure Zwischenzeit fest. Limits wird es aber nicht geben.



Die Bildschirmanzeigen (noch nicht implementiert) beschränken sich auf Kursübersicht und Zwischenzeiten.

basiert auf den "TOCA"-Routinen, wird aber weiter verbessert. Vor allem die Interaktion zwischen wechselndem Untergrund und Pneus fordert den Rally-Fan: Auf den kilometerlangen Strecken, die komplett im Hauptspeicher stehen, ändert sich der Fahrbahnbelag regelmäßig und macht variierende Bremsmanöver nötig. Der Kampf gegen schikanöse Turns und rutschige Schotterpfade findet in stockdunkler Nacht, prasselndem Regen oder bei dichtem Schneetreiben statt. Dabei driftet Ihr trotz aller Vorsicht oft ins Gemüse – und genau hier setzen die Engländer weitere Akzente. "Schäden sind ein wesentliches Merkmal einer harten Rallye, genau das stellen wir grafisch und spielerisch dar", so Produzent Guy. "Mit einem neuen Grafiksystem simulieren wir das Verbeulen der Karosserie in mehreren Stufen. Dabei verformt sich die Karosserie abhängig von der Unfallsituation, gleichzeitig ändern sich die Parameter für die Reaktion des Fahrzeugs. So ergibt sich für jedes Rennen eine individuelle Herausforderung." Damit Ihr nicht mit einer beschädigten Gurke auf den nächsten Abschnitt düst, habt Ihr zwischen zwei Etappen eine vorgegebene Zeit, Schäden zu reparieren. Fragt sich nur, ob Ihr lieber die Heckpartie ausbeult oder doch profilreichere Neureifen aufzieht – für einen kompletten Fahrzeug-Check reicht die Pause bei weitem nicht aus.
Fühlt Ihr Euch der strapaziösen Herausforderung noch nicht gewachsen, schreibt Ihr Euch in Colin McRaes Fahrschule ein, wo Euch der (selbst in Japan immens populäre) Champ die richtige Rally-Technik für Schlamm und Sand beibringt. *cb*



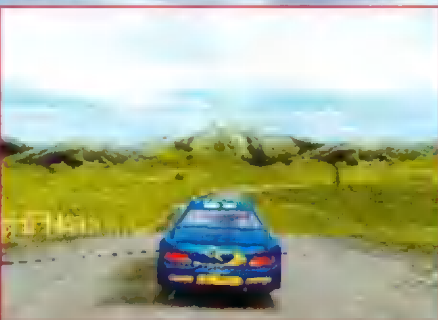
"Große Nachfrage für ernsthafte Rennsport-Simulationen": Produzent Guy Wilday



Besonderen Wert legen die Designer auf Wetterbedingungen und Tageszeiten: Bei dichtem Schneetreiben oder in der Dämmerung (Bild) sind Profis gefordert.



Enorm knifflig wird die Rally auf Eis und Schnee: Ohne Übung rutscht Ihr andauernd in's Unterholz.



In der Außenansicht fährt sich die Codemasters-Rally bislang deutlich leichter als aus dem Cockpit



TITEL
Colin McRae Rally
HERSTELLER
Codemasters
SYSTEM
PlayStation
BRD-RELEASE
Mai

Keine Chance dem Bleifuß: Codemasters wendet sich mit einer authentischen Rally an den Simulations-Fan.





Macht mal Platz da! Mit unfeinen, aber effektiven Drängeleien schubst Ihr die Konkurrenz aus dem Weg und sichert Euch Platz 2.

Rally-Fieber





Das ging daneben: Euer Gegner zieht rechtzeitig nach rechts und blockiert so Euren Überholversuch.

Die Offroad-Mania ist ausgebrochen: Auch Champion Tommi Mäkinen düst in seinem eigenen 32-Bit-Spektakel.

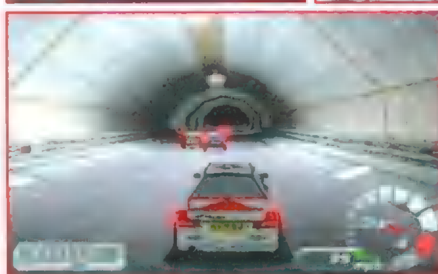


Beeindruckende Halogen-Effekte begleiten Euch bei der "Tommi Mäkinen"-Nachtetappe.



Mit den bisherigen Rally-Spielen konnte der Action-Freund wenig anfangen: Gasfuß-Fanatiker moserten über meterhohe "V-Rally"-Flüge in's Gebüsch, und auch "Colin McRae Rally" (siehe vorhergehende Seiten) setzt sich kompromißlosen Realismus zum Ziel. Tommi Mäkinen hingegen steht Pate für ein (in der vorliegenden Version) angenehm einfach zu steuerndes Rally-Vergnügen. Bisher sind nur zwei Rundkurse spielbar, und doch zeigen sie die technische Kompetenz der Europress-Entwickler deutlich. Eine Nachtfahrt des Rally-Quartetts durch ein schemenhaft mit Gewitterblitzen erleuchtetes Felstal glänzt mit individueller Ausleuchtung der ruppigen Strecke. Für jedes Fahrzeug wird ein eigener Scheinwerferkegel mit individueller Leuchtweite berechnet, bei der Verfolgungsjagd werden Felsvorsprünge mit bisher unerreichtem Realismus kurzzeitig angestrahlt. Die Fahrt führt Euch auch durch hell ausgeleuchtete Tunnels, ehe Ihr plötzlich wieder in stockdunkler Nacht von engen Kurven überrascht werdet und versucht, das Fahrzeug auszurichten. Der zweite Beta-Wettbewerb führt Euch bei Sonnenschein in eine Alpenlandschaft, die trotz Schotterbelägen eine zügige Fahrweise erlaubt. Dank der Übersicht zweier Perspektiven hinter Eurem Fahrzeug nehmt Ihr die meisten Kurven mit Vollgas, der Schlüssel zum Erfolg liegt in rechtzeitigen Lenkbewegungen der Karosse. Schmucke Wiederholungen aus der Helikopter-Sicht runden den positiven Eindruck ab. Bis zur fertigen Version wollen die Entwickler umfangreiche Features einbauen. So soll ein Editor das Design immer neuer Kursvarianten ermöglichen, neun vorgefertigte Strecken verfügbar sein und eine Werkstatt die optimale Abstimmung des Wagens erlauben – mal sehen, ob alle diese Optionen noch Platz finden. *cb*





Impressionen aus der "Mäkinen"-Nachtfahrt: Im Tunnel zählt Vollgas!





In der selbstlaufenden Demo beobachtet Ihr die Plazierungskämpfe des Rally-Quartetts. Auch am Tag wird mit Beleuchtung gefahren.

Europress

Das britische Softwarehaus Europress hat sich ambitionierte Ziele gesetzt: Bis zum Jahr 2000 will man weltweit zu den "Top Ten" der Software-Publisher gehören. Bisher hat das Unternehmen, das 1965 von Geschäftsführer Derek Meakin gegründet wurde, vor allem mit Lern- und Unterhaltungssoftware in England Erfolge gefeiert. Mit einem umfangreichen Team von Produzenten, Künstlern, Animatoren und Programmierern arbeitet man zur Zeit an mehreren Spielen für PC und Playstation. Neben "World Rally Champion Tommi Mäkinen" ist für das zweite Quartal auch das actionlastige Flugrennspiel "Plane Crazy" vorgesehen. Hier jagt Ihr mit acht Flugzeugen durch fünf verschiedene Canyons und schießt Gegner cool mit Waffen aus der Flugbahn. Das rasante Polygon-Rennspiel hat Ähnlichkeiten mit "Air Race", wirkt aber dank Reparatur- und Abstimmungsmodi deutlich gehaltvoller.



TITEL: WRC Tommi Mäkinen
HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: April

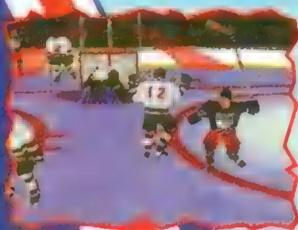
Effektvolle Rally mit angenehm einfacher Steuerung: Trotz Offroad-Ambiente drückt Ihr ordentlich auf die Tube.

ENDLICH ERLEBT WAYNE GRETZKY, WAS ÜBER 600 NHL-SPIELER AM MEISTEN FÜRCHTEN:

SICH SELBST.

The NHL & NHLPA Present WAYNE GRETZKY'S '98 3D HOCKEY

Wayne Gretzky hält mehr Rekorde als jeder andere Spieler in der NHL. So schnell, so beweglich und so gerissen wie er ist auch das neue GRETZKY'S '98 3D Hockey. Denn es ist mehr als ein Spiel: eine Eishockeyschlacht mit allen aktuellen Spielerstatistiken und atemberaubendem neuem Simulationsmodus. Da wird selbst für den echten Wayne Gretzky das Eis dünn. Ab März für PSX und ab April für N64.

















Hinter dem Pinguin führt Euch eine Hängebrücke weiter durch die 3D-Eishöhle.

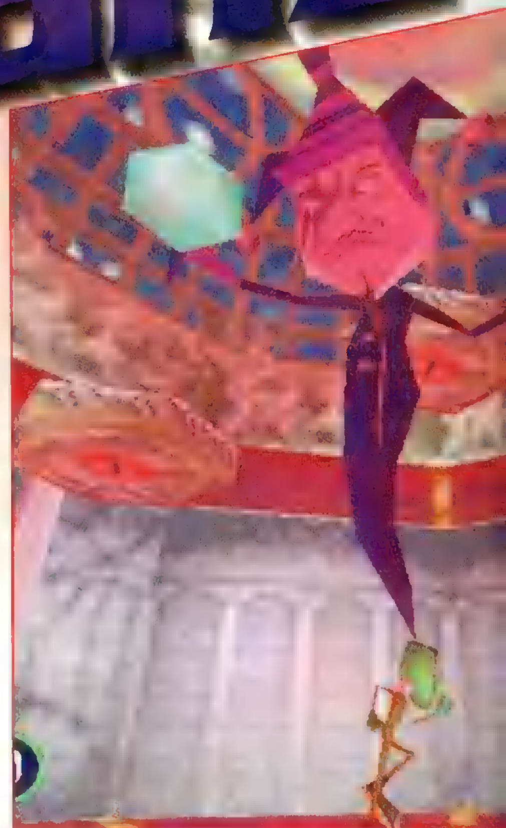




Auf Al Capones Spuren: Jax turnt durch das nächtliche Chicago und spaziert über vernebelte Docks.

Narrentanz auf N64

Infogrames läßt die Gecken los: Auf den ersten Blick wirkt „Jest" wie eine durchgeknallte Karneval-Simulation, doch hinter dem Klamauk steckt der Wettlauf eines jungen 3D-Helden mit dem Tod.



Der Meister-Narr persönlich: Im tiefsten Winkel seines Tempels bewacht Tarot die mächtige "Jest"-Energie.



Eure Freundin Belle begleitet Euch durch dick und dünn



Singing in the Rain: Transparente Wassertropfen fallen aus den Wolken.



Seit Terry Pratchetts Fantasy-Roman „Helle Barden" ist bekannt, daß "Clown" ein anspruchsvoller Beruf ist und eine disziplinierte Ausbildung voraussetzt. Denn hinter der albernen Fassade verbergen sich durchtriebene Zeitgenossen, deren Tricks und Einfallsreichtum selbst ausgebildete Meuchelmörder kaum Paroli bieten können. Auch der Held von "Jest" hat es faustdick unter der Narrenkappe: Mit seinen Scherzen treibt der junge Spund Jax Familie und Lehrer zur Weißglut. Da fällt die Entscheidung leicht: Ab mit dem Hanswurst in die Clown-Fakultät, dort kann er juxen, soviel er will und daheim sind alle vor seinen ulkigen Attacken sicher. Doch schon der Weg zur Einschreibung ist bedrohlich: Um die wenigen, heiß begehrten Lehrstellen entbrennt unter den Bewerbern ein Kampf auf Leben und Tod. Als „Joker" steht Jax auf der niedrigsten Stufe der Kasperl-Uni. Jahre des harten Trainings erwarten ihn. Den erfolgreichsten Schülern ist es vergönnt, sich am Ende der Lehrstunden in Witz und Schabernack mit sieben Meistern zu messen. Nur wer diese Prüfung erfolgreich absolviert, wird vom Joker zum Jester befördert und darf ins Allerheiligste der Narren-Gilde vordringen – das Humorous. Dort wartet „Tarot" auf Euch, der durchgeknallte Schelm-Chef der Schalkgilde. Er bewacht jene Kraft, welche die Realität beeinflußt – den „Jest".

In der Welt des Humorous haben die Ober-Harlekine sieben Hinderniskurse aus unterschiedlichsten Zeitaltern und Themen gezimmert. "Mario"-Herausforderer Jax schlägt sich durch ein Chicago zur Zeit der Prohibition, hüpft und klettert durch bunte Paläste aus 1001 Nacht







Durch die Hölle: Glühende Lava, mystische Kapellen und verzauberte Türme erwarten Euch in der Unterwelt des Homorous-Tempels.



Abenteuerspielplatz: Auf dem Rummel konnten sich die Level-Designer austoben. Leitern, Plattformen und Aufzüge halten Euch auf Trab.





Nach Klettereien und punktgenauen Sprüngen darf sich Jax in der Geisterbahn und auf einer Riesenrutsche ausruhen.





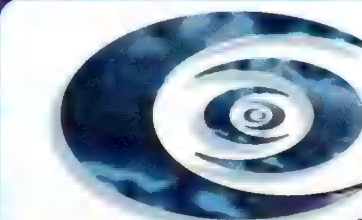
Chicago in Flammen: Um dem Großbrand zu entkommen, müßt Ihr einen Weg auf's Dach finden.



Frankensteins Monster: Das grünliche Light-Sourcing sorgt für einen schaurigen Grusel-Effekt.

und kämpft luftdicht verpackt auf dem Mars gegen die Schwerkraft – immer mit einem breiten Grinsen auf den Lippen. Wie beim berühmten Klempner-Vorbild streunt der Held durch eine polygonisierte 3D-Welt. Auf eiskalten, verschneiten Bergen, in der glühenden Hitze der Hölle und auf einem verwunschenen Rummelplatz wird Euer ganzes Geschick mit dem Joypad gefordert. Jede Welt ist in mehrere Level unterteilt: Verfolgt von korrupten Polizisten schleicht Jax durch die Gassen und über die Docks des Chicago der 30er Jahre, ein zweites Mal kämpft Ihr Euch durch entflammte Skyscraper der amerikanischen Metropole und schließlich landet Ihr sogar im Knast, dem Ihr nur mit gekonnten Sprüngen und Klettereinlagen wieder entkommt.

Abwechslungsreich sind die Level allemal: Im tief verschneiten Gebirge klettert der Clown nicht nur von Gipfel zu Gipfel, es erwartet Euch eine rasante Bobfahrt über weiße Hänge und durch vereiste Tunnels. Von einer rustikalen Hütte geht's dann mit dem Snowboard ins Tal: Jax kurvt in der zweiten rasanten Wintersporteinlage durch enge Canyons, schwingt elegant um Slalomstangen und bemüht sich, seine Narrenkappe nicht im glitzernden Tiefschnee zu verlieren. Weit weniger Spaßig wird's im Höllen-Level: Brodelnde Lava, schmale Stege und geifernde Teufel trachten nach Eurer Lebensenergie. Curved Logic läßt den armen Jax natürlich nicht alleine auf die abenteuerliche Reise durch den Humorous: Ihm zur Seite stehen seine First-Lady Belle und diverses Getier. Ein cleverer Köter und ein tolpatschiger Pinguin begleiten Euch auf der abgedrehten Reise durch die Welt der Clowns, in der finalen Version erwarten wir noch weitere tierische Verstärkung.



CURVED LOGIC

Das Software-Studio des englischen Spieldesign-Pioniers Mike Singleton ("Lords of Midnight") hat sich schon vor einem Jahr dem N64 verschrieben und entwickelt momentan zwei neue Spiele. Hersteller Ocean hat sich an Curved Logic finanziell beteiligt, bevor er selbst von Infogrames übernommen wurde. Als Teil der Infogrames-Gruppe macht das elfköpfige "Jest"-Team jetzt dem französischen "Space Circus" Konkurrenz, ebenfalls von Infogrames: knallbunt, verrückt und exklusiv für das N64.

Neben den beiden N64-Spielen programmiert Curved Logic auch 3D-Engines, Kompressions-Software und Grafik-Tools. Die letzten Curved-Logic-Spiele erschienen nur für den PC und waren kommerziell kein Erfolg. Hoffen wir, daß mit "Jest" einige der erfahrensten Entwicklers Englands wieder an die Spitze zurückkehren.

Zu jedem Auftritt ist Jax passend bekleidet: Im Aladdin-Wüstenlevel trägt er einen arabischen Turban, auf Chicagos Straßen wagt er sich nur mit Hut und Nadelstreifen. In luftiger Höhe wärmt sich der Narr mit einer lustigen Zipfelmütze. Die goldenen Schellen fehlen natürlich an keiner der Kappen...

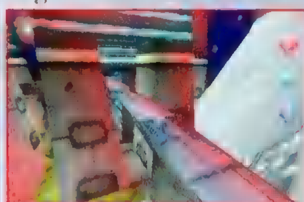
„Jest" erscheint im Sommer für das N64. Einige der Level sind zur Zeit noch nicht spielbar, sie können nur durch die virtuelle Kamera betrachtet werden. Dafür macht die 3D-Grafik bereits zu diesem frühen Zeitpunkt eine hervorragende Figur: Bunte, detaillierte Texturen, witzige Charaktere und interessante Level-Gestaltung machen Appetit auf Curved Logics gespielten Witz. Die Programmierer von „Jest" nutzen jedes Register der N64-CPU: Bunte, transparente Fenster, schimmerndes Light-Sourcing auf verschneiten Flächen und liebevoll animierte Charaktere spielen die Fähigkeiten der Nintendo-64-Konsole voll aus. *au*

TITEL
Jest
HERSTELLER
Infogrames
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
3. Quartal

3D-Jump'n'Run mit hervorragenden Grafikeffekten, interessantem Level-Design und einem netten Helden.



Die Plattform-Hüpferei "Jest" startet im Sommer '98 auf PC und Nintendo 64







Hals- und Beinbruch!

Die Winterolympiade kurbelt die Sportspielentwicklung an: In den alpinen Neuheiten von Eidos und Infogrames verschreckt Ihr auf Ski und Snowboard Pistenrowdies und Skihasen.



Das soll mal einer nachmachen: Die zahlreichen Sprungschanzen und Schneeböen sorgen für weite Flüge.

Snow Racer 98

Schnee im Kragen, angefrorene Zehen und verstauchte Knöchel: Manch ein Videospieler verzichtet wegen dieser Unannehmlichkeiten auf den kalten Winterspaß auf der Piste. Dabei schwärmen Snowboard- und Ski-Cracks von Geschwindigkeitsrausch, todesmutigen Sprüngen und gefährlichen Waldstrecken. Doch in einem halbherzigen Winter wie dieses Jahr stauen sich an verschneiten Wochenenden die Pistenenthusiasten am Lift, die Skigebiete sind hoffnungslos überfüllt. Glück für Videospielhersteller wie Infogrames, die in England gerade eine wüste Schneeschlacht für Euch vorbereiten: Angelehnt an das eisige Sportspektakel in Nagano bietet "Snow Racer 98" Bildschirmrodlern eine reichhaltige Auswahl an Spielmodi. Wahlweise auf Ski oder Snowboard brettert Ihr Abfahrtsläufe, Slalomstrecken und Freistilpisten hinunter, die Mutigen unter Euch wagen sich auf die Sprungschanze und üben Trick- und Weitsprünge. Natürlich dürft Ihr auch zu zweit antreten, per Vertikalsplit meßt Ihr Euch mit den Kumpels. Dreizehn eingemümmelte Pistenrowdies stehen zur Wahl: Alter und Gewicht bestimmen Beschleunigung und Kurvenverhalten. Euren Schützling bestückt Ihr mit passenden Ski oder einem fetzigen Snowboard: Da jedes Fabrikat ein eigenes Fahrverhalten besitzt, paßt Ihr mit etwas Herumprobieren die Ausrüstung exakt an Euren Fahrstil an. Aus der Ich-Perspektive oder Rückenansicht geht's dann endlich ab in den Schnee: Beim Abfahrtslauf nehmt Ihr zur Tempo-Steigerung die aerodynamische Hocke ein, auf den Slalomkuren passiert Ihr unter Zeitdruck Checkpoints.

Beim Freistilfahren sammelt Ihr Punkte für gewagte Kunststücke: Per Knopfdruck springt Ihr über Huckel, Schanzen, Baumstämme und Schneeböen, die Zeigefingertasten nutzt Ihr im Sprung für gewagte Stunts: Kombiniert Ihr sie mit den Richtungstasten, greift Euer Schützling nach dem Brett und führt riskante Sidejumps, Grabs und Flips aus. Hierfür wird in eine Seitenansicht umgeblendet, sodaß Ihr den Trick aus optimaler Perspektive genießen könnt. Auf den Stecken wechseln kurvige Nadelöhrsequenzen mit breiten Highspeed-Abschnitten: Ihr schlängelt Euch durch den Wald, springt über Berghütten und knallt auch mal mit Vollgas gegen einen Liftpfeiler. Wer sich auf die Olympiaschanze wagt, begeistert die Zuschauer gleich mit mehreren Meisterstücken in der Luft.





Abfahrtslauf-Doppelpack: Auf den Skiern steht Ihr unter Zeitdruck, mit Eurem Snowboard sammelt Ihr Punkte für Kunststücke.



In jedem Spielmodus wählt Ihr zwischen vier bis fünf Disziplinexperten: Jeder besitzt sein eigenes Fahrverhalten.



Wer schlägt den Rekord? Auf der Riesensprungschanze schafft Ihr im Flug mehrere Figuren hintereinander.





Bei Stunts wird in eine Seitenperspektive umgeblendet: Kombiniert Ihr Twist- und Grab-Tasten, ergibt sich ein reichhaltiges Sortiment an Sprüngen.

TITEL
Snow Racer 98
HERSTELLER
Ocean/Infogrames
SYSTEM
Playstation
UK-RELEASE
April

Freistil- und Olympiadisziplinen auf Snowboard und Ski: Ihr kassiert Punkte für gewagte Stunts und Sprünge.



Vorsichtiges Ausloten: In der Halfpipe sollten der Einsprung- und Absprungwinkel übereinstimmen.



Nach dem Sprung über die Klippe landet Ihr per Fallschirm in einer der drei Zielzonen: In der Mitte gibt's einen satten Punktebonus.



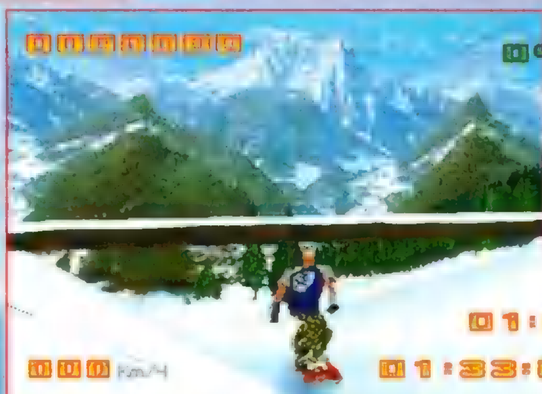
Schneelandschaft bei Nacht: In "Chill" wechseln idyllische Landschaftsoptiken mit beinharten Kamikazestrecken.





Chill

Ausschließlich für Snowboarder werkelt Eidos an ihrer Pistenjagd "Chill": Mit Brett unterm Arm reist Ihr in fünf ausgefallene Skigebiete. Die Wintersportstrecke fordert mit zwei Slalomabschnitten Eure volle Konzentration, in der Halfpipe zeigt Ihr gewagte Spins. Bei der Highspeed-Sequenz in der Bobbahn brecht Ihr Euch im Sturz alle Knochen, auf der mächtigen Sprungschanze beweist Ihr Euch schließlich als König des Weitsprungs. Die Dorfbahn macht Euch zum Freizeitverbrecher: Ihr brettert mit Höchstgeschwindigkeit Dorfstraßen und Bergpässe hinunter, weicht Straßensperren aus und liefert Euch eiskalte Verfolgungsjagden mit den Polizeiwagen. Im Wald habt Ihr viel Freiraum zum experimentieren: Die weitläufige Strecke lädt mit zahlreichen Huckeln und Schneeböen zum Tricksprung, knirschend umfallende Bäume versperren Euch den Weg und dichtes Gebüsch zwingt Euch zur Kamikazeabfahrt. Ein mörderischer Sprung über die Klippe schließt das Rennen ab: Landet mit Eurem Fallschirm auf einer von drei Scheiben, und Ihr kassiert massig Bonuspunkte. Die zwei geheimen Strecken müßt Ihr erst finden: Am Eisberg weicht Ihr Steinschlägen und Felsen aus, in dem Höhlenabschnitt steuert Ihr Euren Schützling nur mit Mühe über die Eisplatten. Die "Freeride"-Strecke überrascht Euch mit verschiedenen Parallelbahnen und weitläufigem Design: Profis entdecken hier den geheimen Snowboarder. Vier furchtlose Brettexperten treten zum Rennen an: Speed-Junkie Bone reißt vor jedem Start große Sprüche, Ex-Biathletin Trix verzieht selbst beim härtesten Sturz keine Miene. Die Diplomatentochter Yoyo verfügt über blitzschnelle Reflexe und Snowboard-Philosoph Goat sucht – ganz abgehoben – die Verschmelzung von Geist und Berg. Ein bunter Haufen also, der vor keinem halsbrecherischen Stunt zurückschreckt. Die Auswahl des Boards entscheidet über glorreiche Al[illegible] oder Notrufrettung im Hochgebirge: Supermodel, Carven, Twin- und Freestyleboard in verschiedenen Lackierungen stehen zur Wahl. Snowboardfans beherrschen jedes Manöver ihrer Vorbilder: Flips und Spins in verschiedene Richtungen kombiniert Ihr mit Mute- und Methodgrabs, mit der Slide-Taste schneidet Ihr Eure Konkurrenten. Buttering Muffins, Footlosestunts, Bonks sowie Slides über Baumstämme und Brüstungen sind kein Problem. In der Halfpipe glänzt Ihr mit Chicken Salad und Gibbon-Stunts. Alle Figuren könnt Ihr obendrein aus der bremsenden "Fakie"-Haltung heraus ansetzen, was Eure Punktzahl verdoppelt. Im Zweispieler-Modus dürft Ihr zwischen horizontalem und vertikalem Bildschirm-Slit wählen, das Analogpad wird unterstützt. *oe*



Ruft den Bergdoktor: Wer bei umgestürzten Bäumen nicht den Kopf einzieht, wacht erst im Medikopter wieder auf.











Im FMV-Intro zeigen Euch die Eidos-Recken ihre gewagtesten Stunts



Todesmutig nutzt Ihr die Dächer von Berghütten als Sprungschanze





Mist, die Cops: Im Bergdorf lauern die Polizisten auf Board-Rowdies.

TITEL
Chill
HERSTELLER
Eidos
SYSTEM
Playstation
DRT. RELEASE
April

Brettert über fünf weitläufige Snowboardpisten: Ihr bewährt Euch in der Halfpipe und flieht vor wütenden Cops.

MIT LIEBE ZUM





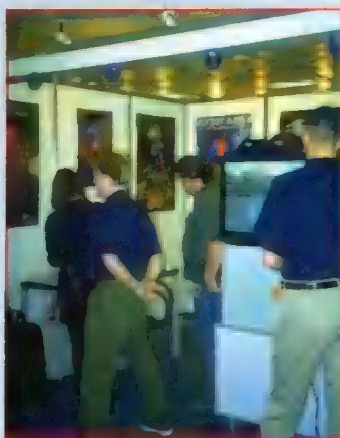


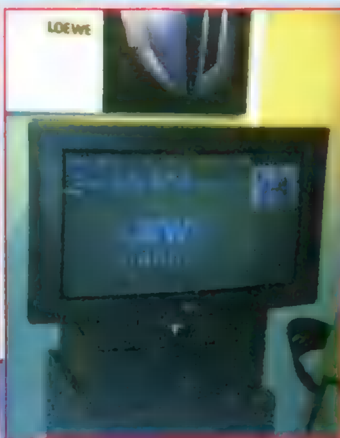




Flohmarkt der

Vom Multimedia-Gemischtwarenladen wandelt sich die jährliche Fachmesse Milia zur Spiele-Show. 1998 kamen viele französische Entwickler und Hersteller nach Cannes, um ihren Edutainment- und Online-Kollegen zu zeigen, wo in Zukunft Geld zu verdienen ist: Von Videospielen lernen heißt siegen lernen.





Soft- und Hardware-Entwickler in Cannes: Links zeigt die skandinavische Firma Funcom Online- und Playstation-Spiele, rechts Loewes serienreifer "Xelos@media"-Multimedia-Fernseher

Mit über 1.000 Hard- und Software-Ausstellern und einem Fachpublikum aus Lizenz-Händlern, Entwicklern und Journalisten ist die Milia die wichtigste Veranstaltung der vielbeschworenen "Multimedia-Branche". Trotz des Engagements aller großen Medienhäuser kommt diese aber nicht so vom Fleck: Seit Jahren tummeln sich im Multimedia-Bereich digitale Bilderbücher und obskure Online-Anwendungen, wegweisende Produkte oder gar eine waschechte "Killer Application" können die Multimedia-Profis nicht vorweisen. Von "Interaktivität" ist die Rede und doch haben sie bis heute nicht verstanden, daß ihnen die Spielebranche in dieser Beziehung weit voraus sind. Von Mario, Starfox oder Bomberman lernen? Das wollte bislang kein ambitionierter CD-ROM-Designer.



Französische Hersteller stürmen die Piste: "Rushdown" von Canal+ war auf der Milia nur eines von zahllosen Snowboard-Spielen.

Promis an der Promenade

Jetzt haben "Riven" und "Tomb Raider" aber auch die letzten Multimedia-Schlafmützen wachgerüttelt. Um den tiefroten Zahlen zu entkommen, lassen sich die CD-ROM- und Online-Aktivisten nun gerne mit Nintendo und Sony ein. Der spezielle "Games Day" und die dadurch angelockten Spieleprofis sollen aus der Milia ein Festival für Joypad-Könner machen. Mit John Romero, Peter Molyneux, Sid "Civilization" Meier und Bruce Shelley ("Ages of Empire" für Microsoft) hatten die Veranstalter ihre Games-Day-Diskussionsrunde prominent besetzt, doch vor bunt gemischtem Fachpublikum gaben die Design-VIPs nur Banalitäten von sich. Erst nach der Talkshow fand MAN!AC Zeit für persönliche Gespräche: Während Romero, Meier und Shelley weiterhin Pentium & Win95 treu bleiben, hat auch Molyneux seine Konsolenpläne zurückgestellt: Seine neue Firma Lionheart sei zu klein, um mehrere Titel gleichzeitig in Angriff zu nehmen; erst nach dem PC-Debüt "Black & White" soll auch ein Spiel für die Playstation oder das Nintendo 64 entstehen. Auch ein Kinema-Entwicklungssystem erhält Lionheart noch vor dem Sommer.

Wichtiger als die Diskussionen im Auditorium ist die Ausstellung: Vor allem einheimische Firmen folgten dem Ruf nach Cannes; von Titus abgesehen waren alle französischen Entwickler und Händler auf der Milia 98 vertreten. Sie zeigten vornehmlich Playstation-Titel, haben aber meist auch schon mit der N64-Entwicklung begonnen. Neben Ubisoft legt sich vor allem Infogrames ins Zeug – vier N64-Titel wollen die Franzosen bis Anfang '99 ausliefern. Als Pflicht versteht es jeder Hersteller, mindestens ein Snowboard-Spiel noch schnell auf den Markt zu drücken – die Trendsportwelle wird bis weit in den Sommer rollen.





Von deutschen Spielern kaum bemerkt, produzierte der kleine Hersteller Microids zwei Adventures und ein Sportspiel für die Playstation.

Rummel auf der Snowboard-Piste

Die meisten Firmen wenden sich dafür an den Entwickler "Virtual Studios", der vor Jahren "Val d'Isere" für Atari-Jaguar- und Super-Nintendo-Konsolen programmierte und seitdem als Spezialist für die weiße Sportart gilt. Aus den Virtual Studios stammt sowohl "Snow Break", das von Atlus in Japan bereits veröffentlicht wurde, als auch das erste Playstation-Spiel des französischen Medien-Majors Canal+: In "Rushdown" wechselt Ihr zwischen Snow-



Eröffnete mit seiner Rede den "Games Day": "Populous"- und "Dungeon Keeper" Erfinder Peter Molyneux.

Interaktivität

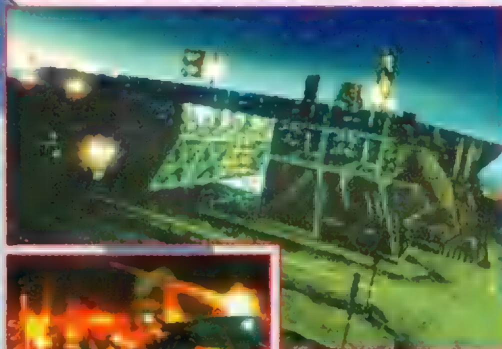


Wurde zur Pflichtveranstaltung für die französische Spieleindustrie: Die "Milia" in Cannes.





Zwei neue Playstation-Rennspiele zeigte der norwegische Entwickler Funcom: Noch ohne Publisher ist das Motocross-Spiel "D.I.R.T."







Mit "Invasion" fordert Microids das englische "G-Police" heraus: Der 3D-Shooter war auf der Playstation spielbar, aber noch nicht fertig.

...board und Ski um die ...alpine Goldmedaille zu erringen. Auch Infogrames "Snow Racers 98" setzt auf den Mix aus Ski- und Board-Wettbewerben und renderte dafür zwölf unterschiedliche Abfahrten für die Playstation zusammen. Ein ehemaliger Sportspiel-Spezialist mit Amiga- und Atari-ST-Vergangenheit hat hingegen auf einen vielfältigen Produktmix umgesattelt. In Cannes zeigte Microids den "G-Police"-Konkurrenten "Invasion: The Rebirth", das Grafikadventure "The Last Report" und die Comic-Umsetzung "Isnogud" (alle für Playstation). Auf Vielfalt setzt auch Grolier, Tochter der französischen Verlagsgruppe Lagadere, die in den nächsten Monaten drei Playstation-Spiele ausliefern wollen, in Cannes aber nur eines zeigen konnten: Die französische Mini-Firma Silmarils ("Ishar") entwickelt für Grolier das Action-Adventure "Asghan", der Simulations-Spezialist Simis ("Flying Nightmare") wiederum das 3D-Weltraumkampfspiel "Xenocracy", das Ihr wahlweise als schnelles Action-Gefecht oder als Simulation mit detailliertem strategischen und ökonomischen Background spielen dürft. Auch "Elite"-Erfinder David Braben legt sich für den einstigen Multimedia-only Hersteller Grolier ins Zeug: Sein "V2000" ist das zeitgemäße Remake von "Virus", einem innovativen "Defender"-Clone mit tückischer Flugphysik, der vor Jahren alle technisch versierten Home-Computer-Fans begeisterte. Kriegerische Science-Fiction verspricht auch Cryo, doch wie auf der ECTS war auch auf der Milia nur eine PC-Variante vom Philip-K-Dick-inspirierten "Ubik" zu sehen. Dafür stand "Versailles" bereits fertig verpackt auf dem Tresen: Die PC-Umsetzung des kunstgeschichtlichen Adventures ist die erste Edutainment-angehauchte CD für die Playstation.



Grolier Interactive, eine Tochter des französischen Lagadere-Konzerns, verspricht drei Actionspiele für die Playstation. Im Bild "Xenocracy"

Im Vergleich zum Playstation-Aufgebot waren spielbare N64-Titel auf der Milia 98 noch selten. Doch wie angedeutet wird sich das bis zum nächsten Jahr ändern. Spielbar war "Tonic Trouble", die neue Cartoon-Kreation des

INFOGRAMES 1998

Der europäische Riese stellt sich vor

Für Infogrames war die Milia ein Heimspiel, der französische Hersteller der Star der Messe: Mit der Übernahme von Ocean, Laguna & Co. ist Infogrames zum größten Software-Haus Europas herangewachsen.

In einer entsprechend gutgelaunten Rede erklärte Gründer Bruno Bonnel dem Fachpublikum die Strategie der nächsten Jahre. Die Größe und Reichweite seines Unternehmens macht ihn zum wichtigen Partner internationaler Unterhaltungskonzerne: Während Canal+ alle kommenden Spiele zur Vermarktung an Infogrames weitergab, erstand Bonnels Firma von Warner gleich die weltweiten Rechte an allen Helden des renommierten Trickfilmstudios. Von Bugs Bunny bis zum Tasmanian Devil: Aus den Cartoon-Stars möchte Infogrames vor allem Nintendo-Spiele basteln, geplant sind zwei N64-Module, Game-Boy-Umsetzungen wahrscheinlich. Rechte an franko-belgischen Comics besitzt Infogrames schon lange, so daß Infogrames neben "Lucky Luke" ein neues "Asterix"-Spiel für die Playstation verspricht: "Asterix: The Gallish Strategic Conquest" beschreibt der Hersteller als Mischung aus Action und Strategie, ein Mix, mit dem Infogrames bereits 1990 ("North and South") erfolgreich war. Insgesamt präsentierte die Firmengruppe (Ocean wird zu Infogrames UK, Bomico/Laguna zu Infogrames Deutschland) 20 neue Computer- und Videospiele sowie eine Handvoll Edutainment: Unterstützt werden die Modul-Systeme Nintendo 64 und Game Boy auf der einen, die CD-Plattformen Win95 und Playstation auf der anderen Seite.

Einige wenige Insider bekamen in Cannes auch den lange erwarteten "Golden Eye"-Konkurrenten "Mission Impossible" zu Gesicht, den Infogrames nicht auf seinem Riesenstand, sondern in der Suite der Geschäftsführung im obersten Stockwerk des Hotels Majestic zeigte. Nach technischen und organisatorischen Problemen (am ersten Tag streikte das einzige "Mission Impossible"-Muster) konnte MAN!AC zwei Stunden vor Abflug noch schnell ein paar Levels der N64-Exklusiventwicklung zocken. Mehr zum Adventure-orientierten und weniger brutalen "Golden Eye"-Verwandten gibt's an anderer S...



Und morgen die ganze Welt: Für eine globale Strategie fehlt Infogrames (hier: Bruno Bonnel bei seiner "Imagine Interactivity"-Rede) nur noch der Erfolg in den USA.

"Rayman"-Schöpfers Michel Ancel. Die Mischung aus Action und Jump'n'Run ist mit 3D-Rennlevels gewürzt und von skurrilen Gestalten bevölkert. Wie in "Rayman" besitzen die meisten Wesen zwar Hände, Kopf und Torso, aber keine Gliedmaßen. So sehen die dreidimensionalen "Missing Link"-Gestalten originell aus und sparen gleichzeitig Speicherplatz sowie Rechenpower.

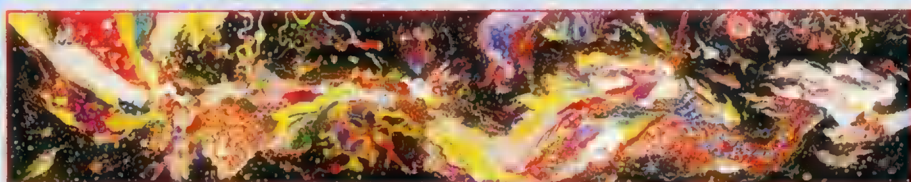
Grafisch skurril – halt "typisch französisch" – wirkt auch "Jest", das wichtigste N64-Spiel von Infogrames UK: Ocean kaufte das fantasievolle 3D-Abenteuer aus Mike Singletons "Curved Logic"-Studio noch vor der Fusion. Jetzt unter dem Infogrames-Logo trifft es auf das spielerisch und grafisch ähnliche "Space Circus", das unter französischer Regie ebenfalls nur für N64 und PC erscheint.



Nach "Guilliveriana" (großes Bild) verlegt Italo-Publisher Mondadori mit dem "Kamasutra" jetzt die zweite CD-ROM nach einem erotischen Comic von Milo Manara.

Kunst und Kitsch

Von Computer- und Videospielen abgesehen tummelte sich auf der Milia die gewohnte Mischung aus digitalen Nachschlagewerken und interaktiven Biographien, ambitionierten Werken und haarsträubendem Schund:


"1001 Nacht" interpretiert von den L.A. Philharmonikern: Die filigrane Märchenmalerei des Yoshitaka Amano ("Final Fantasy") trifft in diesem Trickfilm auf traumhafte 3D-Computer-Grafik.


Konkurrenz für Mario: Aus Frankreich kommen die wildesten 3D-Hüpfereien für das N64. In Cannes spielbar war u.a. Ubisoft "Tonic Trouble", das neueste Spiel des "Rayman"-Teams.

Irgendwo zwischen diesen beiden Extremen liegt z.B. die "Kamasutra"-CD-ROM des italienischen Publishers Mondadori. Nach "Guilliveriana" ist dieses digitale Bilderbuch bereits die zweite



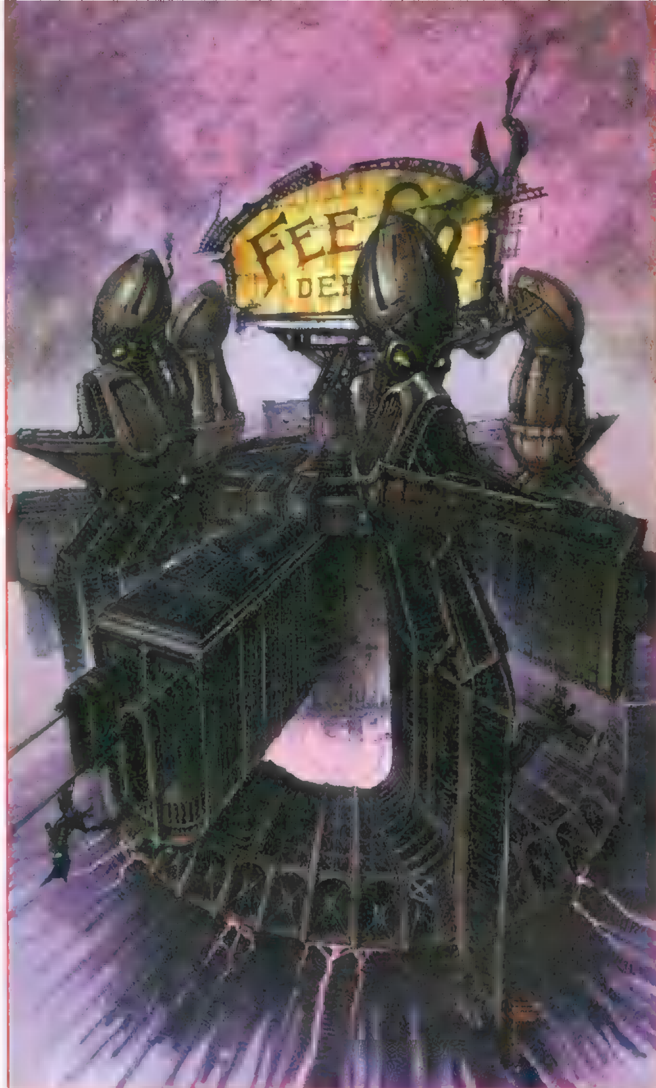
In Frankreich ist die Playstation-Umsetzung des künstlerisch wertvollen PC-Adventures "Versailles" bereits ausgeliefert. Auch eine englische Fassung existiert.

Umsetzung eines Softcore-Comics des Vorzeige-Pornographen Milo Manara. In Italien ist Manara inzwischen bekannter als jeder andere Comic-Zeichner, im seriösen Edutainment- und Kunst-Programm von Mondadori fallen seine beiden CD-ROMs deshalb nicht auf. Interessanter und noch exotischer und exklusiver ist die neueste Arbeit des japanischen Malers Yoshitaka Amano. Das Multitalent, unter japanischen Rollenspielern wegen seiner großartigen "Final Fantasy"-Illustrationen gefeiert, arbeitet mit Hollywood-Komponist David Newman, dem Animator Mike Smith und dem Computergrafiker Nori Kaneko an einer Neuinterpretation von "1001 Nacht". Das zwanzigminütige Multimedia-Ereignis ist der Auftakt zu der von Paul Verhoeven inszenierten "Filmharmonic"-Reihe, in der bekannte Filmemacher mit den L.A. Philharmonikern zusammenarbeiten. Wir durften bereits einen Blick auf die japanisch-amerikanische Co-Produktion werfen und waren von den filigranen Computer-Animationen begeistert. Wem der Weg nach L.A. zu weit ist (Uraufführung von "1001 Night" Anfang Mai), der kann auch auf dem Zeichentrick-Festival in Amsterdam einen Blick in die orientalische Wunderwelt vom Amano erhaschen. *wi*

Von der französischen Sonne geblendet: John Romero zeigte in Cannes sein PC-Werk "Daikatana".

EURO-SOFT: NEUE SPIELE AUF DER MILIA

NAME	HERSTELLER	ENTWICKLER	GENRE	RELEASE
Aironauts	Infogrames	Infogrames	3D-Action	3. Quartal
Asghan	Grolier	Silmarils	Action-Adventure	3. Quartal
Asterix	Infogrames	Sourcery	Action/Strategie	4. Quartal
D.I.R.T.	n.b.	Funcom	Rennspiel	3. Quartal
Heart of Darkness	Infogrames	Amazing	Action-Adventure	2. Quartal
Invasion: The Rebirth	Microids	Microids	3D-Action	3. Quartal
Isznogud	Microids	Microids	Adventure	erschienen
Jest	Infogrames	Curved Logic	Action-Adventure	3. Quartal
Last Report	Microids	Microids	Adventure	erschienen
Lonney Tunes Space Race	Infogrames	Infogrames	3D-Action	4. Quartal
Mission Impossible	Infogrames	Infogrames	Action-Adventure	2. Quartal
Rushdown	Canal+	Virtual Studios	Sport	2. Quartal
Snow Racers 98	Infogrames	Pam	Sport	1. Quartal
Space Circus	Infogrames	Infogrames	3D-Action	3. Quartal
Tasmanian Express	Infogrames	Infogrames	Denkspiel	1999
Tonic Trouble	Ubisoft	Ubisoft	3D-Action	3. Quartal
V2000	Grolier	David Braben	3D-Action	3. Quartal
Versailles	Canal+/Cryo	Cryo	Edutainment-Adventure	erschienen
Xenocracy	Grolier	Simis	3D-Action	2. Quartal







Bitte ein Glas Abe-Saft: Die widerlichen Glukkons pressen in ihrer galaktischen Getränkefabrik den letzten Tropfen aus den armen Mudokon-Sklaven.

Oddworld-Exoddus

Willkommen in Abe's Welt: Im zweiten Teil der Mudokon-Saga rettet Ihr Euer Volk vor der Brauerei des Grauens!

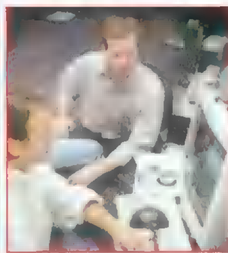
Nachdem der schmächtige Abe in seiner "Oddysee" die Pläne der Glukkon-Unterdrücker aufgedeckt hat, sollte im zweiten Teil eigentlich ein 3D-Mudokon die Hauptrolle übernehmen: Mit 32-Bit-Hardware läßt sich aber noch keine Highend-Polygonoptik, die dem Nachfolger gerecht würde, realisieren. Genau dieses Element wünschen sich die Designer aber für das zweite von insgesamt fünf geplanten Abe-Spielen. Designer Lorne Lanning erklärt ***"3D in einer Welt wie Oddworld kann bis zu dem Zeitpunkt warten, wo es den gleichen hohen Anspruch erfüllt, den wir an unsere 2D-Engine stellen. Wir werden kein Spiel veröffentlichen, in dem die Charaktere eine Ansammlung von klobigen Polygonen sind und jede Bewegung den Spieler seekrank macht".***



Da Dural, Playstation 2 & Co. aber noch lange nicht startklar sind, entschied sich die Design-Abteilung für eine zweigleisige Vorgehensweise. Ein Teil der "Oddworld Inhabitants" strickt zur Zeit am Konzept von "Munch's Oddysee", dem legitimen, "echten" Abe-Nachfolger in 3D. Bis dieser fertig ist, wird die Fangemeinde mit dem quasi als Extra-Spiel entwickelten 2D-Projekt "Abe's Exoddus" unterhalten, das nicht als regulärer Teil der Serie zählt. Beim "Exoddus" muß Abe erneut die Kartoffeln aus dem Feuer holen. Zwar schaffte es der gewitzte Lendenschurzträger, die Sklaven der "Rupture Farms" zu retten, doch eine neue Gefahr bedroht das geschundene Volk. Die Rupture-Farm war nämlich der wichtigste Zulieferer der "Soulstorm"-Brauerei – deren Produktion jetzt lahmliegt. Die brutalen Bilderbuch-Kapitalisten suchen sich jetzt Ersatz-Rohstoffe für Ihr Gebräu und werden ausgerechnet auf den Mudokon-Friedhöfen fündig: Mudokon-Knochen werden als Brau-Zugabe benutzt, und es liegt an Abe, der Grabschänderei ein Ende zu bereiten. Daß als weiterer Bier-Rohstoff Mudokon-Tränen dienen, findet unser Held erst später heraus: Die armen Sklaven weinen sich buchstäblich die Augen aus dem Kopf!

Das Einsatzgebiet für Abe ist enorm groß: Er erkundet nicht nur die "Soulstorm"-Brauerei, sondern wagt sich auch in das "Feedco"-Depot und die labyrinthartigen Slig-Kasernen. Damit "Exoddus" nicht zu einer schalen Neuauflage der "Oddysee" mutiert, bauen die Entwickler zahlreiche Verbesserungen ein und bringen das beeindruckende 2D-Konzept weiter auf Touren. Verschiedene Gemütszustände wie Depressionen, Angst oder Haß verlangen vom Spieler eine gehörige Portion Einfühlungsvermögen, um die Freunde aus den Sudkesseln zu befreien. Lorne Lanning dazu: "Die Mudokons in der neuen Fabrik sind sehr verwirrt. Einige wollen den ganzen Tag nur trinken, andere sind sehr ängstlich oder wirken apathisch. Sie haben Persönlichkeit und Gefühle – und das meist in einer für Abe schwierig zu verstehenden Form!". Glücklicherweise kommuniziert Abe mit einem stark erweiterten "Gamespeak"-Repertoire. Auch neue Angriffsvarianten hat Abe gelernt. Durch kontrollierte Abgabe von Körpergasen bugsiert er Hindernisse aus dem Weg, als unsichtbarer Retter verwirrt er neue Feinde wie die "Fleeches" oder die schrecklichen Mudokon-Zombies, genannt "Mudombies". Verwandelt sich Abe in die Gestalt des mächtigen Shrykull, suchen selbst schnappende Paramites das Weite. *cb/oe*





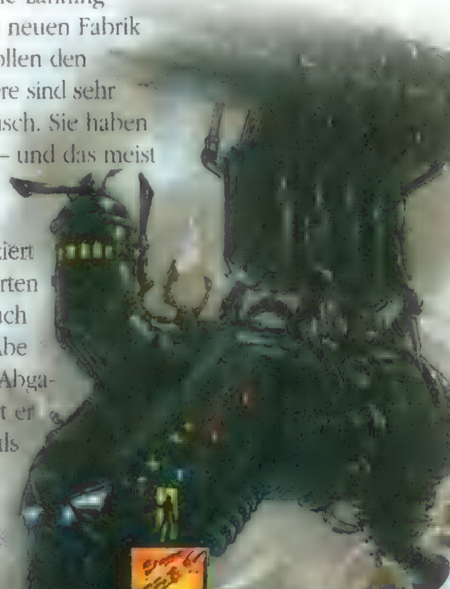
Designer bei der Arbeit: Alle Abe-Animationen werden vor der Computer-Umsetzung auf Papier gebannt.







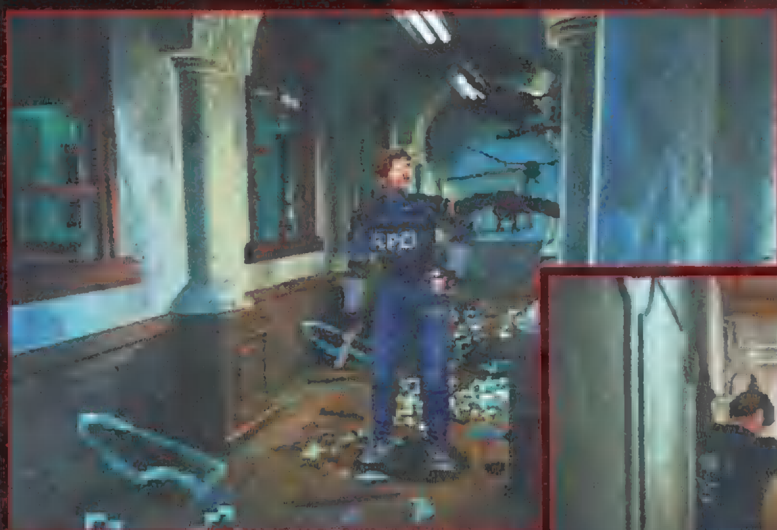
Die passenden Klamotten für jede Gelegenheit: Ein Blick in Abe's Kleiderschrank mit verschiedenen Hüten und Stäben.



TITEL	Abe's Exoddus
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	September

Entkommt der Abe-Saftpresse: Fröhliches 2D-Action-Adventure mit massig FMV-Sequenzen und vielen neuen Ideen.

RESIDENT EVIL 2



In den verwüsteten Gängen der RPD-Station stürzen sich die Krähen auf Euch...



Ein Helikopter-Crash verursacht einen Brand (oben). Auch vor dem Wrack attackieren Zombies (ganz oben).

Die Schla

Deutsche Spieler müssen sich noch gedulden, doch in den USA und Japan wagen sich bereits mutige Kämpfer in das verseuchte Raccoon City. MANIAC-Reporter sind hautnah dabei – ein Live-Bericht des Grauens!



Unheimliches Stöhnen hallt durch die Gassen der Render-Metropole Raccoon – als Leon (erste CD) oder Claire (zweite CD) seid Ihr mitten im Untoten-Inferno gelandet. "Resident Evil 2" hält sich spielerisch eng an den Vorgänger. Ihr steuert Eure Polygonfigur relativ zur Blickrichtung. Durch Drücken des Pads nach links oder rechts dreht sich Leon auf der Stelle, beim Druck nach vorne oder hinten marschiert der jugendliche Cop vorsichtig in die Blickrichtung bzw. schwankt ängst-

Gefundene Schriftstücke geben Aufschluß über die grausamen Vorfälle...



Altbekannt: Eine Schreibmaschine dient als Speicherpunkt.



Dank des filmreifen Intros wißt Ihr von der Gefahr des untoten Mobs



Willkommen in der Hölle: Leon hat gegen die Brut keine Chance...


Speichern oder wühlen? Ada Wong und Leon vor der Inventar-Kiste im Save-Raum.



Durch den Überdruck im Kessel (oben) platzt der Haupttank und das Feuer wird gelöscht. Oben rechts: Mit Schulterstütze rüstet Ihr Eure Pistole für kurze Feuerstöße auf.

! Nach etlichen Ausflügen in die "Resident Evil 1"-Gruselvilla wähnte ich mich als abgebrühter "Survival Horror"-Kämpfer, doch weit gefehlt! Wenn ich in ein von Zombies gesäubertes Gebiet zurückkehre und urplötzlich ein krallenbewehrtes Monster durch die Decke bricht, fällt mir vor Schreck fast das Joypad aus der Hand. Die Schockeffekte sind auch in der neuen "Evil"-Folge unerreicht, detaillierte Grusel-Optiken, düster-bedrohliche Musik und erbarmungslose Shootouts mit ekligen Monster-Horden treiben Euren Adrenalin-Spiegel in die Höhe. Fasziniert bin ich auch vom Story-Verlauf: Die einzelnen Erzählteile der jeweiligen Charakter-Szenarios sind intelligent miteinander verwoben, erst nach viermaligem Durchspielen ist das Horror-Szenario von "Resident Evil 2" komplett. So läßt sich verschmerzen, daß geübte Spieler nach sechs Stunden den ersten Durchgang beenden, denn für Langzeitmotivation ist dank der fünf Spielmodi gesorgt. An der Steuerung habe ich nichts auszusetzen – auch die spärlichen Inventar-Kisten sind für mich kein Problem. Der Anfangsschauplatz hingegen läßt mich kalt: Eine Polizeistation hat kaum Grusel-Flair, in den Gängen der "Resident Evil 1"-Villa kommt die Schauder-Stimmung einfach besser rüber.

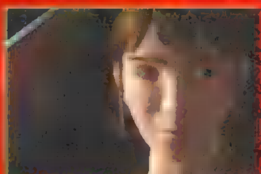
TOBIAS HARTLEHNERT

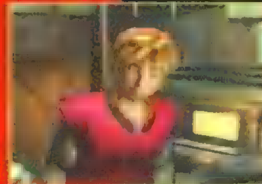
...cht beginnt!

ERSTE HILFE

ADA UND SHERRY

Um das Abenteuer in der [illegible] zu [illegible], helfen Euch [illegible] "Support Characters" [illegible]. An [illegible] Leons [illegible] Ada. Diese [illegible] ballert sich an Eurer Seite durch [illegible] Schlüssel und [illegible]. [illegible] wie bei der kleinen Sherry Birkin, die [illegible] den Weg von Claire Redfield kreuzt, schlüpft Ihr für kurze Zeit in die Haut der "Support Characters" [illegible]. Während Ada auf dem Rücken von Leon [illegible], zwängt sich die zwölfjährige Sherry durch enge Schlupflöcher – [illegible], wenn man Freunde in der Not hat.


Die zwei Hauptcharaktere Leon und Claire erhalten im Spielverlauf Beistand.


Während Ada dem geschwächten Leon hilft (ganz oben), muß Claire die kleine Sherry beschützen.

...lich zurück. Wie im ersten Teil gibt es auch hier einen Feuer-Modus, bei dem Ihr Euch (via R1-Knopf) mit gezogener Waffe auf den Kampf vorbereitet.

Durchladen!

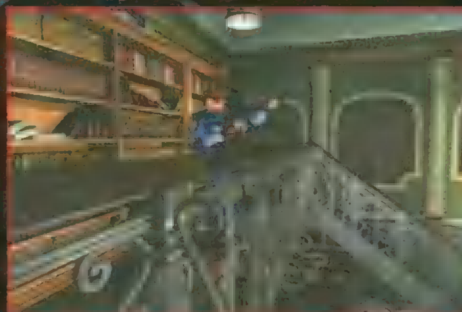
Bedrohen Euch Untote oder zischt vor Euch ein sprungstarkes "Licker"-Monster, zückt Ihr die Waffe und ballert durch einen zusätzlichen Feuerbefehl (X-Taste) auf die Angreifer. Mit einer kümmerlichen Pistole müßt Ihr dabei mehrmals treffen, während der Flammenwerfer im Nu für Klarheit sorgt. Je nach verwendetem Kaliber reißt es den ziellos wankenden Zombies Arme, Köpfe oder den ganzen Oberkörper weg. Besonders Brandgranaten offenbaren blutiges Vernichtungspotential, getroffene Zombies sacken kopflos und brennend zu Boden, während Euch eine Gänsehaut über den Rücken läuft. Die Mutanten-Armee kündigt sich nämlich nach jedem Raumwechsel stöhnend und wimmernd an, im Gefecht führen Treffer zu ächzenden Klagelauten.

Damit Ihr mit den spärlich verteilten Munitionsvorräten besser auskommt, wurde die "Aim"-Zielhilfe eingeführt. Dabei richtet sich Euer Held per R-Taster selbsttätig auf die am nächsten stehende Bedrohung aus und blickt dem Feind in die Augen. Ihr braucht nur den Abzug zu betätigen, bis nach einigen Treffern eine Blutlache das unappetitliche Ende des Gegners verheißt. Kaum eine Schlacht wird souverän beendet, denn die untote Brut scheint kaum totzukriegen. Selbst mit abgeschossenen Armen versuchen Euch verfaulte Kreaturen zu schnappen, halbierte Körper kriechen stöhnend auf Euch

YOU DIE!


Die Karte ist jederzeit abrufbar, aber nicht zoom- oder drehbar.

zu, und über jeder Schlacht schwebt das Damoklesschwert des Munitionsmangels. Ertönt statt eines voluminösen Magnum-Knalls ein trockenes "Klick" und Euer Charakter schiebt nicht automatisch ein frisches Magazin in den Griff, tretet Ihr zum Rückzug an. Nach einigen Metern steht Ihr mit dem Rücken an der Wand und forscht im Inventar-Menü nach dringend benötigten Heilkräutern und halbvollen Feuerwaffen. Ist der Nachschub verbraucht, greift Ihr zum Dolch und stecht verzweifelt auf die Meute ein: Meist enden solche Verzweiflungstaten in einer grausamen Todessequenz.


Hinterzimmer-Bibliothek: Durch die Galerie erreicht Leon den Glockenturm.



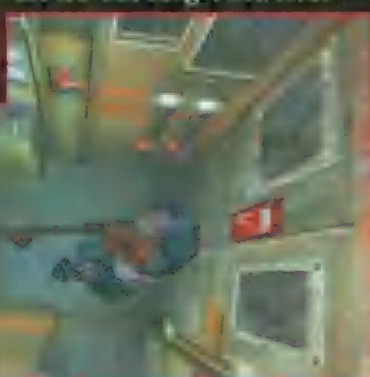

Blutbad: Selbst die Kadaver greifen Euch noch an!


Im Büro attackieren die untoten Cops aus allen Richtungen. Sogar am Boden röcheln Zombies.

Kisten-Kunde

Neben der Steuerung wurde auch die Inventar-Verwaltung vom Vorgänger übernommen. Ihr tragt jeweils bis zu acht Werkzeuge, Schlüssel und Waffen mit Euch herum, die Ihr nur an großen Holzkisten austauschen dürft. Besondere Voraussicht ist bei den zahlreichen Funden geboten. Haltet genügend Slots frei, um Schlüssel, Heilkräuter und Waffen aufzunehmen. Nichts ist in der Hitze des Gefechts (und beim Rätselknacken) nerviger, als festzustellen, daß man für die Zutrittskarte keinen Platz mehr in den Taschen hat und deshalb andere Gegenstände ablegen muß. In diesem Fall steht eine zeitraubende Wanderung zur nächsten Vorratskiste an. Neu beim zweiten Teil ist der Rucksack, mit dem Ihr das Trage-Volumen erhöht. Späht Ihr pedantisch in allen Blechspinden nach Gegenständen, fällt Euch dieses nützliche Teil in die Hände, mit dem Ihr zehn Slots zur Verfügung habt. Im Inventar-Bildschirm koordiniert und kombiniert Ihr übrigens nicht nur Eure Vorräte, sondern schmökert auch in den als "Files" abgelegten Memos: Wie Level-Karten werden auch Notizen automatisch gespeichert und erleichtern Euch die Orientierung, falls Ihr Euch verirrt habt.




Fahrt in's Zentrum des Bösen: Nachdem Ihr den Schlüssel eingesteckt habt (links), startet die U-Bahn.

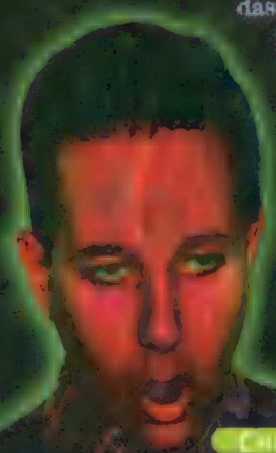
Der Weg in die Freiheit

Durch das Schicksal getrennt, versuchen sich Polizei-Novize Leon und Amateur-Detektivin Claire (jeweils auf einer eigenen CD) einen Weg aus der belagerten Stadt zu bahnen. Die ersten Minuten in der völlig verwüsteten City sind brandgefährlich, da Euch Dutzende fauliger Zombies auf den Fersen sind. Nur durch agile Fluchtmanöver flitzt Ihr im Slalom durch die blutgierige Meute, die abseits des flammenden Infernos grunzend an frischen Leichen knabbern. Spart Euch die Munition für später: Selbst mit Volltreffern benötigt Ihr viel zu viele Pistolenschüsse, um alle Zombies zu töten. Daß die Ruhe im majestätischen Polizeihauptquartier

!

Donnerwetter! Die Atmosphäre des Zombie-Alptraums wirkt durch die bedrückende Soundkulisse ungemein dicht, die Optik begeistert mit Echtzeit-Lichteffekten auf Uniformen und Monstern, und die Ladezeiten sind angenehm kurz. Der Aufenthalt in Raccoon ist dank zahlreicher Schockeffekte und gelungener Echtzeit-Morphings jederzeit spannend. Eine durchdachte, gefühlvolle Story und grausige Kämpfe lassen den Aufwand erkennen: "Resident Evil 2" ist ein Paradebeispiel für ein sorgfältig konzipiertes, hochklassiges Topspiel voller Liebe zum (makaberen) Detail. Daß sich die Story durch Memory-Card-Erkennung dezent, aber merklich ändert, bringt Langzeitspaß in das sonst etwas kurze Vergnügen. Vor allem eisenharte Fans stürzen sich mit Enthusiasmus auf das langerwartete Horror-Spektakel – auch wenn sie schon sechs Stunden später das kurzweilige Finale verfolgen.

Die beibehaltene Steuerung macht mir im Gegensatz zu Tobias wenig Freude, denn mit Seitschritten hätte ich gegen beißende Zombies eine größere Überlebenschance. Nach wie vor ärgert mich auch die Kistenverteilung, die zu langen Wanderungen führt – auch mit Überlegung sind solche spaßkillenden Märsche manchmal nicht zu vermeiden. Wer weiß schon, welches Werkzeug er in zehn Minuten braucht? In Anbetracht der Gesamtqualität wirken sich solche Kritikpunkte allerdings kaum aus. Capcom unterhält erwachsene Spieler gleichwertig mit Action, durchschaubaren Rätseln und dichtem Horror. "Resident Evil 2" ist ein PlayStation-Kunstwerk.


Christian Blendl



Der Hunk in Aktion: Bei der Flucht zählen ausschließlich Geschick und schnelle Treffer.

MEHRWERT-SPLATTER!

[illegible]

Damit Ihr mit [illegible] und [illegible] unterschiedliche [illegible] [illegible] das Intro, als [illegible] Muni[illegible] [illegible] unter[illegible] je [illegible] Charakter Ihr steuert. Natürlich bleibt der [illegible] des Abenteuers [illegible] im [illegible] Ihr Euch durch [illegible] und [illegible]. [illegible] Ihr [illegible] Durchspielen die [illegible] nicht verliert, entschied sich Hersteller [illegible] für [illegible]. [illegible] einen [illegible] je nach [illegible] und [illegible], zum [illegible] Verlauf des [illegible]teuers. [illegible] Ihr vier [illegible] ohne [illegible] und zwei B[illegible]. [illegible] Ihr [illegible] mit [illegible] Ihr am [illegible] den [illegible] für das zweite [illegible]. Ein [illegible] erwartet [illegible]. Beim [illegible] flüchtet Ihr mit dem [illegible] Hunk aus [illegible] Ort [illegible] und [illegible] in schneller [illegible] auf die [illegible] – [illegible] Ansturm [illegible] Mutanten und Zombies [illegible].



Sammlung fast komplett: Die Memory-Card als Modi-Menü.

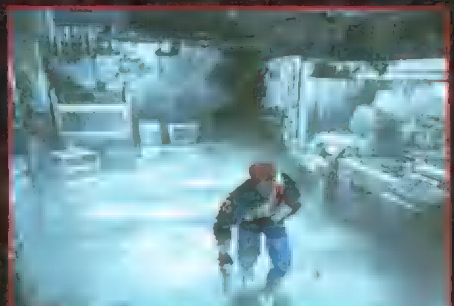


Hunk soll den Virus (rechts oben) zurückbringen – um jeden Preis!

trügt, wißt Ihr spätestens nach der Begrüßung durch einen verletzten Offizier. Der Weg durch das verbarrikadierte Gebäude läßt Euch das Blut in den Adern gefrieren. Abgerissene Köpfe künden vom extrem gefährlichen "Licker"-Mutanten, Schwärme aggressiver Krähen hacken Euch bei Unachtsamkeit zu Tode, stöhnende Zombies kriechen durch die Fenster der Bibliothek. Achtet auf die diabolischen Gemälde, denn diese bergen mysteriöse Schlüssel. Gezielte Schockeffekte beschleunigen Euren Puls: Überraschend brechen Tentakel durch morsche Balken, und ein Terminator-ähnlicher, anscheinend unbesiegbarer Golem erschreckt Euch alle paar Minuten. Stück für Stück setzt sich durch zahlreiche Tagebücher und Notizen eine furchtbare Erkenntnis zusammen. Nicht nur, daß im tagelangen Abwehrkampf alle Cops getötet und Schlüssel, Karten und Werkzeuge durch die Hektik abhanden kamen. Vor allem daß Polizeichef Irons mit der skrupellosen Chemiefabrik Umbrella gemeinsame Sache machte, schockiert Euch: Dieser vom FBI als Psychopath bezeichnete Mann opferte sehenden Auges nicht nur alle Cops, sondern will in seinem apokalyptischen Wahn auch alle Bewohner von Raccoon City in den Tod stürzen. Ihr ahnt, daß dieser Irre irgendwo lauert...

Rätselhafte Odyssee

Durch die Hilfe der unterstützenden Charaktere, der Spionin Ada Wong und der kleinen Sherry, erreicht Ihr die Kanalisation, wo neben giftsprühenden Riesentaranteln auch andere Lebewesen Kontakt mit dem Virus hatten. Besonders fatal wirkt das Virus auf Reptilien. Der Kampf gegen einen dreißig Meter großen Riesenalligator, der sich drohend aus einer trüben Kloake emporschraubt, verlangt mehr als stures Dauerfeuer: Dem schnappenden Koloß macht Ihr mit einer explodierenden Gasflasche den Garaus. Die Story von Wissenschaftler Birkin, dem ein Kommandoteam die Früchte seiner Arbeit stehlen wollte, erfahrt Ihr allerdings vor der Mündung einer Knarre: Anette Birkin, die Ehefrau des Wissenschaftlers, erzählt per FM-Video von dessen fatalem Selbstversuch. Der schwerverletzte William Birkin injiziert sich das G-Virus und mutiert zu einem deformierten Monstrum. Später zeigt sich, daß nur Ihr diese Killermaschine stoppen könnt...wenn Ihr es schaffen solltet, aus dem miefigen Kanalsystem zu entkommen. Hier gilt es nämlich, surrende Ventilatoren zu stoppen, um durch verseuchte Lüftungsschächte voller Ratten zu kriechen. Außerdem watet Ihr auf der Suche nach einer Medaille durch knietiefes Abwasser. So entkommt Ihr in die U-Bahn-Station. Mit dem Verkehrsmittel rast Ihr untertage mitten ins Zentrum der mörderischen Genversuche, dem geheimen Umbrella-Versuchslabor. Die entscheidende Schlacht ums Überleben wird nämlich in diesem Bunkerkomplex geschlagen.
Als Ihr dort eintrefft, befinden sich die Tiere und Pflanzen bereits in alptraumhafter

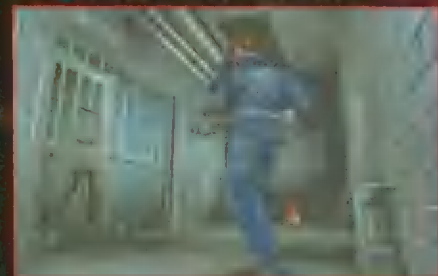




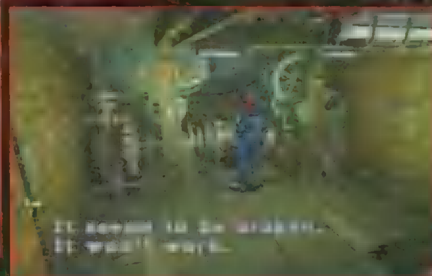
Schwer verletzt organisiert Leon die benötigte Hauptsicherung. Dadurch erhält er Zutritt zu anderen Laborbereichen.



Speichern oder nicht: Leon überlegt noch.



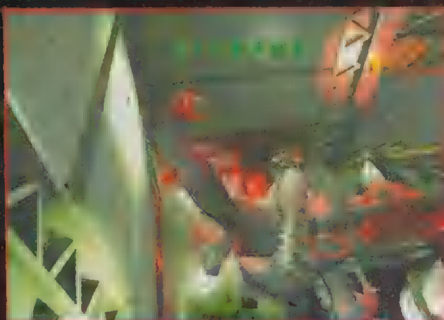
Infizierte Hunde wurden in Zellen eingebuchtet: Hoffentlich halten die Gitter.



Rätsel spielen in "Resident Evil 2" eine untergeordnete Rolle.

HORROR-SPEKTAKEL
CAPCOMS SPLATTERSPIELE IM VERGLEICH

Metamorphose... und Ihr seid am Ende Eurer Kraft. Denn sowohl die kleine Sherry (die mit Claire ankommt), als auch Ada (Leons' Partnerin) sind entweder schwer verletzt oder bereits vom mörderischen Virus infiziert...





Die Zeit läuft: Mit der Selbstzerstörung im Nacken greift Euch auch noch der mutierte William Birkin an!

Todes-Countdown

Auf dem Weg durch das labyrinthartige Korridorsystem werdet Ihr zum Naturforscher Widerwillen. Algen wuchern an den Wänden, und gigantische Motten legen hunderte Kokons, die sich zu abstrusen Insekten verpuppen. Doch auf der Jagd nach dem Serum für die todkranke Sherry habt Ihr keine Zeit für Studien: Im Magen des Kindes beginnt das Virus zu toben und droht, in wenigen Minuten in einem blutigen Geburtsvorgang zu enden. Noch einmal nehmt Ihr Euren Mut zusammen und beginnt, Euch einen Weg durch den Laborkomplex zu bahnen. Ihr organisiert eine versteckte Zentralsicherung und jagt MP-Salven in unheimlich zischelnde Monster: Staksige Pflanzenwesen sacken zu Boden, eine im stickigen Alien-Ambiente brütende Riesenmotte dagegen verlangt nach einigen Flammenwerfer-Salven, ehe sie den Griff nach einer Zugangskarte ermöglicht. Die finale Schleuse hebt den Vorhang zum Duell mit dem zur Unkenntlichkeit mutierten William. Längst folgt dieses Tentakelmonster seinen Überlebensinstinkten und versucht, weitere Lebewesen mit einem Embryo zu schwängern. Die harten Schläge des Untiers wechseln sich mit Granaten-Volltreffern in die morphenden Organe ab.

Resident Evil vs. Resident Evil 2: [illegible] für die [illegible] beim Nachfolger [illegible] die beiden [illegible] rechts.

Spiel	RESIDENT EVIL	RESIDENT EVIL 2
Erscheinungsjahr	1996	1998
System	Playstation, Saturn	Playstation
TECHNIK		
Ladezeit pro Raum	4 - 7 Sekunden	3 - 5 Sekunden
Charakter-Details	3 von 5 Totenköpfen	5 von 5 Totenköpfen
Echtzeit-Lightsourcing	Ja	Ja
Hintergrund-Animation	Nein	Ja
Massen-Attacken	Nein	Ja
FMV-Qualität	4 von 5 Totenköpfen	5 von 5 Totenköpfen
TECHNIK-WERTUNG	3 von 5 Totenköpfen	5 von 5 Totenköpfen
SPIELDESIGN		
Anzahl Waffen	6	16
Spielbare Charaktere	2	4
Dramatik	5 von 5 Totenköpfen	5 von 5 Totenköpfen
Story-Komplexität	3 von 5 Totenköpfen	4 von 5 Totenköpfen
Schockeffekte	3 von 5 Totenköpfen	4 von 5 Totenköpfen
Steuerung	3 von 5 Totenköpfen	3 von 5 Totenköpfen
Schwierigkeitsgrad Rätsel	mittel	niedrig
Schwierigkeitsgrad Action	hoch	mittel
DESIGN-WERTUNG	4 von 5 Totenköpfen	4½ von 5 Totenköpfen
SPIELSPASS		
Erstmaliges Spielen	5 von 5 Totenköpfen	5 von 5 Totenköpfen
Langzeitspaß	3 von 5 Totenköpfen	4 von 5 Totenköpfen
MAN!AC-URTEIL	4 von 5 Totenköpfen	5 von 5 Totenköpfen

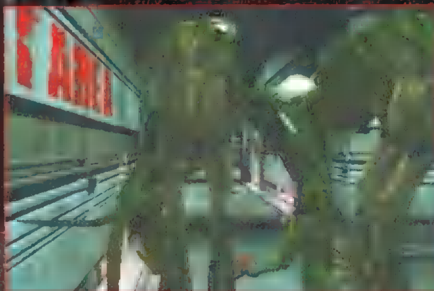
Als Ihr Euch am Ziel glaubt, folgt eine weitere furchterregende Transformation. Während der Countdown zur Selbstzerstörung des Komplexes läuft, flüchtet Ihr auf der Schleusen-Plattform vor dem Monster. Die Flucht gelingt: Per Sprechfunk koordinieren Claire und Leon die Abfahrt der U-Bahn-Lok und rauschen an die Oberfläche. Doch habt Ihr das mutierte Monstrum wirklich bereits getötet?

Umbrella wird büßen

Daß Ihr auch nach dem dramatischen Finale noch dranbleibt, dafür sorgt die innovative Spielsystematik von "Resident Evil 2". Die ganze Wahrheit erfährt der Horror-Fan nämlich erst nach dem zweiten Durchgang – in einer erweiterten Video-Sequenz. Je nach Spielversion und gewähltem Charakter unterscheidet sich nämlich das schweißtreibende Finale: Vier verschiedene Versionen warten auf Eure Schießkünste. Doch das Ziel des schwer mitgenommenen Leon ist nicht das nächste Krankenhaus – für ihn führt der Weg in neue Abenteuer... vielleicht in "Resident Evil 3"? *cb*

TITEL: Resident Evil 2
HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Mai

Hartes, enorm dichtes Action-Abenteuer, das mit blutigen Gore-Effekten und atmosphärischem Gruselsound fesselt.



Staksige Pflanzenwesen vernichtet Ihr am besten mit dem Flammenwerfer



Die Maxi-Pflanzen wuchern über den gesamten Komplex...



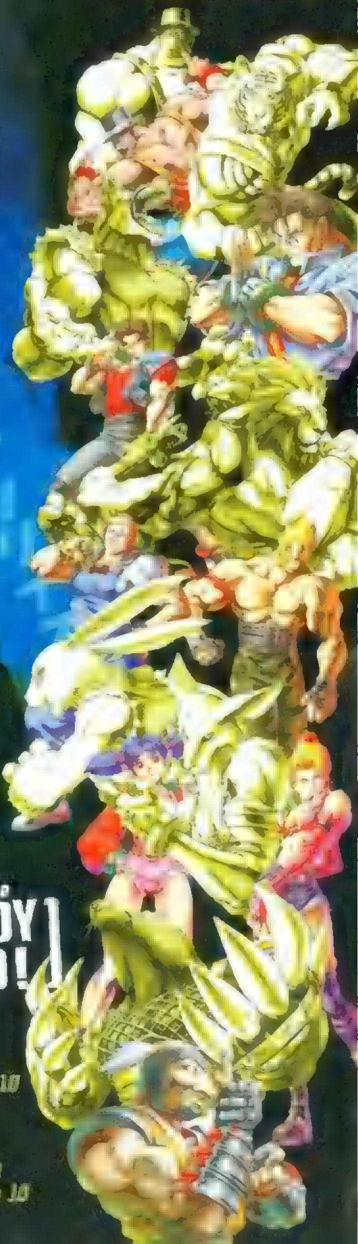
Zwischen Mitleid und Ekel: William folgt seinen Überlebensinstinkten.



Die Zeit wird knapp: Das Monstrum scheint unbesiegbar...



Faulige Gen-Versuche schlurfen ziellos durch das Umbrella-Labor



Hyper Beast Duel

BLOODY ROAR

AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN!

Bloody Roar wird Dir in Fleisch und Blut übergehen.

Sie ist da, die Bestie unter den Beat 'em Up's...
...wag Dich in die Arena und 200 fleischzerfetzende Moves pro Charakter lassen Dich wie einen blutigen Anfänger aussehen. Gönn Deinen Gegnern keinen Bissen, nutz das einzigartige Morph-Feature und weck die reißende Bestie in Dir. Die ums Verrecken gute Optik macht den Sieg über Deine Gegner zum wahren Festmahl. Die brutal schnelle Grafikegine reizt Deine Reflexe bis zur absoluten Blutleere aus.

Fall nicht vom Fleisch, zeig Deine Zähne, beiß Dich fest, stell Dich der Herausforderung.

Top Game
[BLOODY GOOD!]

Maniac: [illegible] %
Video Games: 86 %
Fun Generation: 9 von 10
Mega Fun: 87 %
PlayStation Magazin: 1,7
Next Level: 85 %
Brave Screenfun: Note [illegible]
Play Playstation: 10 von 10
PlayStation Games: 87 %





HUDSON

Grusel, Gags
Gänseha

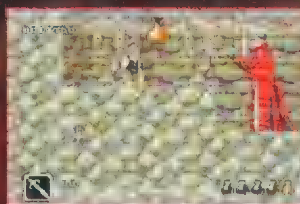
Nicht erst seit "Resident Evil" treten Videospieler gegen dunkle Mächte an – MAN!AC wagt einen Blick auf dramatische Horror-Spiele.

Klapprige Skelette, Gespenster und geifernde Zombies: Ein naheliegender Gedanke für jeden Spiele-Designer, die Furcht vor dem Unbekannten in Videospiele zu bannen. Schließlich schaudert es sich nochmal so schön, wenn man per Pad selber die Flucht vor dem untoten Mob dirigiert – oder als Dracula seine Zähne in den Hals einen Jungfrau schlägt! Die Video-Gruselei begann schon 1981 auf dem Konsolen-Pionier VCS 2600: Das "Haunted House" betraten wagemutige 8-Bit-Abenteurer zur mitternächtlichen Geisterexpedition – nur mit einem Päckchen Zündhölzer bewaffnet. In dem mehrstöckigen Zugluft-Komplex mußte ein zerbrochener Pokal aufgestöbert und mit Hilfe von Schlüsseln und Amuletten vor der Pixel-Plage in Sicherheit gebracht werden. Atari gelang es, in dem grafisch äußerst simplen Action-Adventure Schreckeffekte und Spannung vom Feinsten zu erzeugen – das Spielprinzip war dem Horror-Plot auf den Leib geschneidert.



Grober Grusel: Das exzellente "Ghost Manor" erschien als "Xonox"-Doppelmodul für das Atari VCS.







Formwandler: Dracula auf Mega Drive (rechts oben), Super NES und Mega-CD (große Bilder).

Fremdhersteller Imagic setzte mit seinem "Dracula"-Abenteuer 1983 auf der leistungsfähigeren Intellivision-Konsole bereits grafische Maßstäbe: Die zeitlich begrenzte Hatz nach Blut wurde in der Pseudo-3D-Ansicht inszeniert und erlaubte die zeitsparende Verwandlung in eine Fledermaus. Für den erfolgreichen Horror-Hüpfer "Castlevania" engagierte Konami 1985 erstmals den Peitschen-Profi Simon Belmont, der seither in zahlreichen, meist konventionellen 2D-Jump'n'Runs auf Vampirjagd geht. Zwar vermittelten die hochkarätigen Genre-Perlen schon

IN MEMORIAM
Haunted House
ATARI, 1981



ATARI VCS 2600

Streichholz-Drama in der Klötzchen-Villa: Dank verzwickter Architektur und überraschenden Geister-Attacken ein zauberhafter Oldie-Spaß.

STILL ALIVE
Castlevania (Serie)
KONAMI, ab 1985



NEC, NINTENDO, SONY, SEGA

Wegweisende Jump'n'Run-Serie im Vampirschloß. Dank Multifunktions-Peitschenschlag, ideenreicher Architektur und konsequenter Evolution ein Klassiker.

UNDERWEAR-THRILL
Ghosts'n'Goblins (Serie)
CAPCOM, ab 1985



NEC, NINTENDO, SEGA

Plattform-Abenteuer mit Frust-Garantie: Zombies, Geier und Kobolde zwingen Euch zum Unterhosen-Schaulaufen in Wald und Wiese.

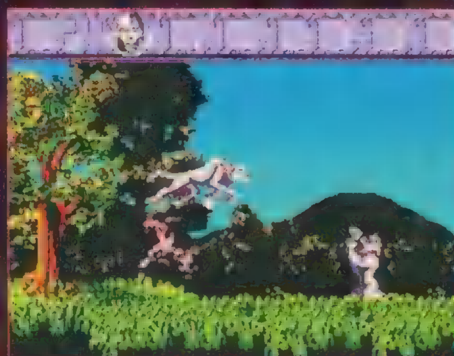
SCHLEIMIG
Ghostbusters
ACTIVISION, 1984



ATARI VCS

Mischung aus Geisterfangen und Stadtplan-Kunde: Eine witzige Interpretation des Kinohits mit eingängiger Ohrwurm-Melodie.

und ut

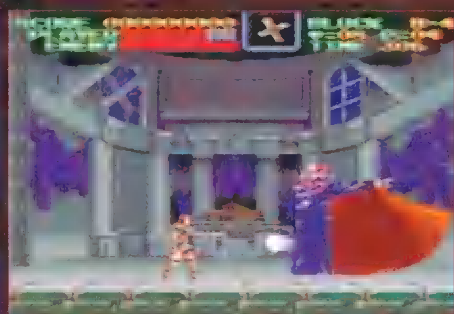



Mega-Drive-Gruseleien: Die "Ghostbusters" (links) und "Warlock" (rechts) nutzten das Horror-Genre mal satirisch, mal ernsthaft für scrollende Plattform-Hüpfereien.





Capcoms "Ghosts'n'Goblins" (links, Automat) und der aufwendige Nachfolger "Ghouls'n'Ghosts" (rechts, Mega Drive) stehen beispielhaft für frustige, aber liebevoll ausgetüftelte Grusel-Jump'n'Runs der Achtziger.

Eindrücke aus der Welt von "Castlevania": Auf NES (oben links), PC-Engine (links) und Super Nintendo (rechts) erlebt Ihr aufwendige Vampir-Schlachten in 2D.

auf NES und Gameboy ein atmosphärisches Grusel-Ambiente, doch erst die Super-Nintendo-Version "Super Castlevania 4" setzte mit knarzenden Türen, wuchtigem Orgelsound und verblüffenden Spezialeffekten Horror-Maßstäbe. Der neueste Streich "Castlevania – Symphony of the Night" auf der Playstation entwickelte sich mit Rollenspiel-Elementen weiter und ist eines schönsten Grusel-Videospiele geworden – der Konami-Graf bleibt auch heute noch ein Grusel-Hit.

Zurück zu den Achtzigern: Auch die mittelalterliche "Ghosts'n'Goblins"-Reihe ist eine Grusel-Variante des klassischen Plattform-Themas. Neben nervösen Flatter-Kobolden und muffigen Zombies sorgte Entwickler Capcom bei den Nachfolgern "Ghouls'n' Ghosts" und "Super Ghouls'n'Ghosts" mit witzigen Gags auch für eine Prise Komik: Nach einem Treffer auf die Rüstung eilt der edle Rittersmann mit geblümten Unterhosen über den Friedhof, kundige Kisten-Zauberer verhexen Euch in Federvieh und zwingen Euch als Ente kurzzeitig zur Flucht vor dem Bösen. Namcos Automatenumsetzung



Platte Grusel-Klamotte: Das Hüpfspiel "Dr. Franken" auf dem Super Nintendo.

JASON-MANIA
Splatterhouse (Serie)
NAMCO, 1990



PC-ENGINE, MEGA DRIVE

Blutige Metzelei im Horror-Haus: Der erste Teil begeistert mit innovativen Bossen und überraschenden Gags, die Nachfolger setzen auf Splatter.

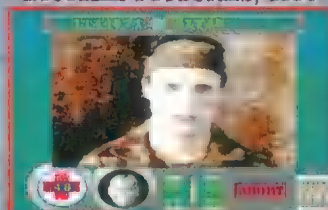
LACHHAFT
Zombies ate my Neighbours



LUCASARTS, 1993
SNES, MD

Kurzweilige Reise durch die Welt der Horrorfilme: Beim ersten Durchspielen witzig, aber kaum Klassiker-Qualitäten.

PISTOLEN-PEIN
Corpse Killer
DIGITAL PICTURES, 1994



MEGA CD

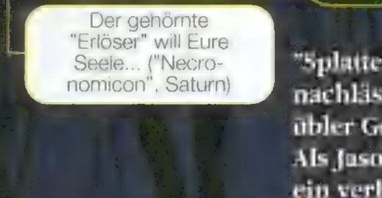
Die Rückkehr der Riesenpixel: Farbarme Lichtpistolen-Schießbude mit dilettantisch in die FMV-Landschaft einkopierten Zombies.

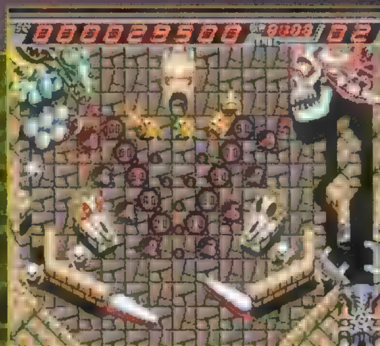

Der "Warlock" wütet! ("Digital Pinball", Saturn)

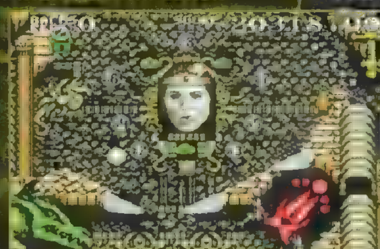
KILLER-KUGELN

Kaum ein Grusel-Genre fand sich so regelmäßig neuen Zuwachs wie der Horror-Flipper. Neben der vergleichsweise einfachen Umsetzbarkeit der Thematik schöpfen die Designer durch die zahlreichen Spielmodi eines Flippers auch aus einem Fundus an Möglichkeiten, bekannte Motive aus Filmen zu verarbeiten. In beinahe jeder Flipper-Kollektion findet sich daher ein Grusel-Tisch: Ob Ihr beim "Digital Pinball" (Saturn) gegen den dämonischen "Warlock" antretet oder bei "Tilt" (Playstation/Saturn) ein Frankenstein-Monster zum Leben erweckt, für angenehmes Gruseln sorgen Ratten, Grüfte, schallendes Gelächter und Orgelklänge. Exklusiv als Saturn-Import erlebt Ihr den konsequentesten Video-Flipper: Beim "Necronomicon" trägt Euch ein schwarzer Mönch während der Teufelsaustreibung auf drei ausgefeilten Tischen Verse aus dem Buch des Bösen vor – das bisher gelungenste (und gruseligste) Stück Pinball-Horror!


Der "Wizard" wartet! ("Super Pinball", Super NES)


Der gehörnte "Erlöser" will Eure Seele... ("Necronomicon", Saturn)


Kult-Flipper der Achtziger: "Devil Crash" (PC-Engine)


Drachen-Rache: "Dragons' Revenge" auf dem Mega Drive.

"Splatterhouse" (1990) dagegen vernachlässigte Hüpf-Aspekte zugunsten übler Gewalt gegenüber Monstern: Als Jason-Clone marschiert Ihr durch ein verhextes Herrenhaus voller schauriger Kreaturen. Die Mega-Drive-Fortsetzungen Nummer 2 und 3kopierten das "Final Fight"-Genre nach dem Motto "Mehr Blut und Gedärme, weniger Finesse".


Im "Splatterhouse 2" (Mega Drive) gegen faulige Ungeheuer: Immer feste drauf!

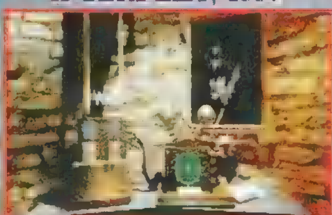
Naheliegenderweise nahm auch die Filmindustrie Einfluß auf Horror-Spiele: So wurden die "Ghostbusters" kurz nach dem Leinwand-Einsatz zur Videospiel-Geisterjagd verpflichtet. Sowohl auf den Oldie-Konsolen Atari VCS & Co.


Im unheimlichen "Mansion of hidden Souls" (Mega-CD) geht Ihr auf eine pixelige FMV-Geisterjagd.

(Activision) als auch via Mega Drive (Sega-Eigenentwicklung) düsten die Schleim-Vernichter zum Einsatz. Während die Activision-Variante mit pfiffigem Stadtplan zum Geistersuchen einlud, war die Japano-Interpretation eine comichafte Kopffüßler-Hüpferei ohne Grusel-Anspruch. Aufgrund der Erfolge dieser filmerprobten Grusel-Hüpfer versuchten sich später auch andere Hersteller an unheimlichen Jump'n'Runs. Doch mit oberflächlichen Lizenz-Werken wie "Warlock" (Ljn/Acclaim, 1993) oder "Bram Stokers' Dracula" (Sony, 1993) gruselte es vor allem dem Spiele-Kenner ob des fehlenden Design-Feinschliffs. Diese (nur grafisch akzeptablen) Schnellschüsse waren im Hauruck-Verfahren generierte, langweilige 08/15-Hüpfspiele.
Etwas mehr Aufwand steckte Sega in seine Horror-Abenteuer auf dem Mega-CD – erstmals konnte die Erfahrung mit dem Medium Horror-Film auch spielerisch genutzt werden. Daß die technischen Mängel der Hardware das Ambiente stören, war unvermeidlich ("Dracula Unleashed", 1993), nicht jedoch die oft erheiternde Realisation. Das Vampir-Drama "Night Trap" (auch auf 3DO) krankte neben farbarmer Optik auch an dilettantischen Darstellern, die mit Anfängermimik jegliche Spannung töten.
Auch per Lichtpistole traten wagemutige Zombie-Töter auf dem Mega-CD an. Beim makaberen Schlachtfest "Corpse Killer" (Digital Pictures, 1994) marschiert Ihr über Friedhöfe und Sümpfe und ballert auf pixelige Untote. Dabei bemerkt der Blut-Fan jedoch schon nach Minuten ein seltsam ödes Gefühl im Hinterkopf.


Der "Corpse Killer" (Mega-CD) schießt auf pixelige Bitmap-Leichen: Farbloser Grafik-Horror!

IGOR LEBT!
Frankenstein
INTERPLAY, 1997



SATURN

Doc Frankenstein und die Gähn-Attacke im Abenteuer-Kleid: Planlose, hochauflösende Grusel-Grübelei ohne Gespür für die Romanvorlage.

BLUT

SCHEREN-SCHLEIFER
Clock Tower
ASCII, 1997



PLAYSTATION

Träges Action-Abenteuer, das nur dann zur Hochform aufläuft, wenn Ihr den Scherenmann hinter Euch hört: Ein mäßiger Schreck-Versuch.

BLUT

D WIE DÜRFTIG
D
WARP, 1996



PLAYSTATION, SATURN, 3DO

Voll gerendertes, träges Vampir-Grafikabenteuer mit neugieriger Lady-Spürnase: Nur wenige Schockeffekte, dafür aber viele Simpel-Rätsel.

BLUT

SCHLITZER-TOUR
Nightmare Creatures
KALISTO, 1997



PLAYSTATION

Bluttriefendes 3D-Abenteuer im mittelalterlichen London: Allerlei Monstergetier wird zerteilt, erstochen und geköpft.

BLUT



FMV-Experiment auf 3DO (Bilder) und Mega-CD: Bei "Night Trap" versucht Ihr, eine amateurhaft agierende Teenie-Truppe vor bösartigen Alien-Kapuzenmännern zu schützen.



"Dracula Unleashed" auf dem Mega-CD macht Euch zum knobelnden Vampir-Detektiv.



Schnipp, Schnapp: Wer nicht artig war, den holt der böse Scherenmann ("Clock Tower", Playstation).

Gewalt ja, doch Gruselstimmung stellt sich aufgrund der miesen Optik auch bei zartbesaiteten Naturen nicht ein. LucasArts drehte 1993 den Grusel-Spieß um und machte sich mit dem 2D-Geballer "Zombies ate my Neighbours" (SNES und Mega Drive) gehörig über Zombies, Geister und zu groß geratene Taranteln lustig. Bei der Rettungsaktion für Omis, Soldaten und Grillfreunde ballert Ihr auf rasenmähende Jason-Jünger, gigantische Säuglinge bilden in bester Jack-Arnold-Tradition schier unüberwindliche Bosse. Beim uninspirierten Nachfolger "Ghoul Patrol" gingen den Entwicklern leider die Ideen aus – der Fluch des langweiligen Sequels auch im Spiele-Business? Selbst bei 32-Bit-Gruslern vom Schlage eines "Frankenstein" (Saturn) bildet das Grauen nur einen thematischen Hintergrund für ein tristes Grafikabenteuer, das lediglich durch Langeweile zu schocken vermag.

Der japanische Hersteller Warp indes schreibt sich auf seine Fahnen, Horror-Adventures zu entwickeln: Ob sich das womöglich für die nächste Sega-Konsole erscheinende "D2" als Grusel-Klassiker etablieren kann, bleibt jedoch angesichts des Vorgängers fraglich. "D" entpuppte sich als leichtgewichtiges FMV-Schloßabenteuer mit (immerhin) einigen Schockeffekten. "Enemy Zero" konnte mit 3D-Raumstation und einem obskuren Akustik-Fangspiel kaum für Furore unter hartgesottenen Spielern sorgen. Das Fazit der Horror-Tour überrascht: Die Entwickler scheinen im Zeitalter der 32-Bit-Konsolen kaum Lust zu haben, den Fans interaktiven Horror zu servieren. Vielmehr nutzen die meisten Entwickler das Horror-Genre zwar als Ideenlieferant (wie im Vampir-Beat'em-Up "Darkstalkers"). Innovative Spielkonzepte, die Euch das Gruseln lehren, sind jedoch Mangelware. Horror-Fans hoffen, daß Capcoms "Resident Evil"-Erfolg den Weg zu weiteren 32-Bit-Schockern ebnet: Viele blutige Geschichten warten noch darauf, gespielt zu werden... *eh*

Neben klassischen Horror-Motiven wie Dracula, Frankenstein & Co. tauchten auch Science-Fiction-inspirierte Riesen-Insekten und Monster in der Spielewelt auf. Bei den "Movie Monsters" (Epyx, 1986, C64) frühstückten Godzilla & Co. ganze Großstädte, während das Cinemaware-Spektakel "It came from the Desert" (Amiga) mutierte Ameisen auf ein Wüstenkaff losließ. Leider erschienen beide Spiele nie für Konsolen.



Die "Darkstalkers" (Saturn) verknüpfen "Street Fighter"-Mechanik mit einmaligem Horror-Design.

Auch auf Playstation: Die "Night Warriors" in Aktion!

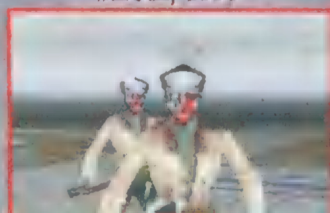
KNOCHENBRUCH
Mr. Bones
SEGA, 1997



SATURN

Der Knochenmann bringt Euch mit seiner Simpel-Spielesammlung ins Grab: Nervige Murks-Compilation mit grausigen Design-Lücken.

REANIMIERT
House of Dead
SEGA, 1996



SATURN

Schnell, hart, blutig: Mit der Lichtpistole verteidigt Ihr Euch gegen untote Kreaturen. Der Horror-Schocker aus der Spielhalle erscheint in Kürze für den Saturn.



Sammelt die punk

Leser werben

Nehmt jetzt an unserer Punkte-Aktion teil und kassiert für jeden geworbenen neuen Abonnenten einen Bonus-Gutschein. **WAS IHR DAMIT MACHT?** Entweder gleich einlösen oder sammeln:

FÜR JEDEN GEWORBENEN ABONNENTEN BEKOMMT IHR VON UNS EINEN BONUS-GUTSCHEIN ...

...damit könnt Ihr gleich Eure Prämie **KASSIEREN*** oder bis zu 5 Gutscheine sammeln und richtig abräumen!

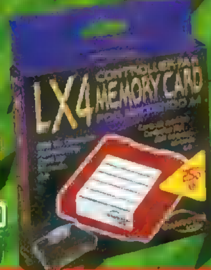
Wichtig ist nur, daß alle geworbenen Abonnenten ihre Rechnung auch bezahlen! Vorher gibt's nämlich nix.

*So kassiert Ihr ab:




=1 JOYPAD PSX 1 für Playstation ...oder so

Prämienwert 29,95 Mark UvP

=1 MEMORY CARD für Nintendo 64

Prämienwert 24,95 Mark UvP

oder so...







=1 PSX WHEEL MK 2-Playstation-Lenkrad mit Fußpedalen

...oder so







=1 LX4 STEERING WHEEL – Nintendo-64-Lenkrad mit Fußpedalen und Rumble-Funktion

Prämienwert 149,95 Mark UvP

Klaro Für Eure Bonus-Gutscheine könnt Ihr auch die entsprechende Zahl der anderen Prämien haben! (z.B. 4 Gutscheine = 4 Memory Cards)

Alle Abo-Prämien bis auf "Game Breaker" sind Qualitätsprodukte im Vertrieb der Firma VIDIS.

kte

Leser!

- Ihr bekommt **DIE NEUE MAN!AC** Tage vor dem Kiosk-Start, während die anderen noch im Dunkeln tappen
- **FREI HAUS** VERSTEHT SICH
- wir schicken Euch in unregelmäßigen Abständen die aktuellsten **Demo-CDs** KOSTENLOS
- IHR SPART **15%** GEGENÜBER DEM EINZELVERKAUFSPREIS

1 Jahresabo MAN!AC

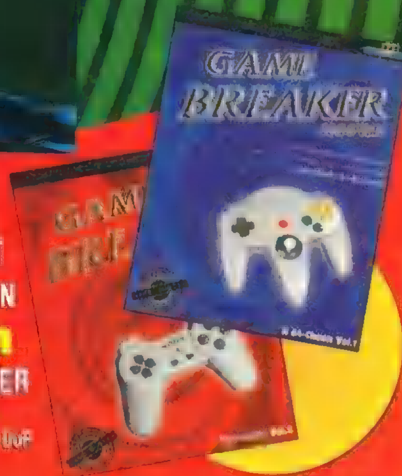
FÜR SAGENHAFTE **59,90 Mark**



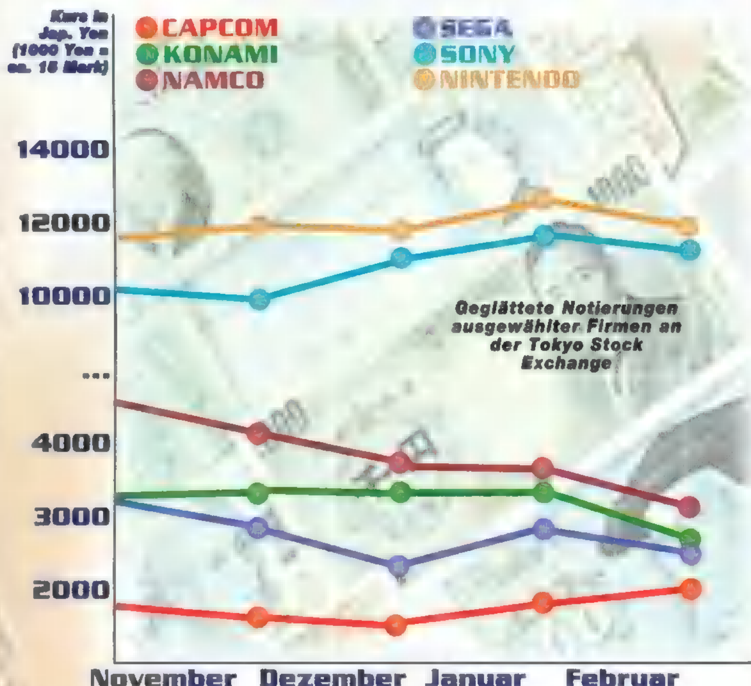
JEDEM PRÄMIENPAKET LEGEN WIR KOSTENLOS EIN

Tips & Tricks-Buch

"GAME BREAKER PLAYSTATION TEIL 2" oder "GAME BREAKER NINTENDO 64" bei! **Wert: 24,80 MARK**



Wie stehen die Aktien?





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **FIFA '98** — Electronic Arts
Die Rückkehr der Leder-Bälle: Zum zweiten Mal plazieren sich EAs Polygonkicker an der Playstation-Spitze.

2 /- **Nagano Winter Olympics** — Konami
Der längste Tag: Dank üppiger Berichterstattung um drei Uhr morgens erwachte auch bei Playstation-Spielern der Wunsch nach Gold.

3 /3 **Tomb Raider 2** — Eidos
Auf der Jagd nach der grünen Statue: Auch Mrs. Croft muß sich der aktuellen Sportler-Welle beugen und auf Platz 3 verharren.

4 /- **Cool Boarders 2** — Sony
Wem Abfahrten mit über 100 km/h zu lasch sind, macht bei Sonys Snowboard-Spektakel mit und wagt riskante Überschläge...

5 /- **Broken Helix** — Konami
Immer wieder gern gesehen: Spiele auf der ominösen "Area 51". Schafft es John Burton, den Alien-Stützpunkt zu erkunden?

THQ füttert das N64

Der amerikanische Spielehersteller THQ erwarb die Nintendo-Rechte an zwei erfolgreichen Electronic-Arts-Spielen



"Nuclear Strike" (hier für die Playstation) kommt über THQ auch für das Nintendo 64

Die Action-Titel "Road Rash" und "Nuclear Strike" wurden ursprünglich für Konsolen wie Mega Drive, 3DO und Playstation programmiert und von EA weltweit vermarktet. Insbesondere die "Strike"-Serie entwickelte sich dabei zu einer der erfolgreichsten Spiele-Reihen der letzten Jahre.
Mit dem kürzlich unterschriebenen Abkommen erhält THQ sowohl das Recht, die beiden Titel für das Nintendo 64 zu entwickeln, als auch diese weltweit zu vermarkten. Davor hatte THQ bereits Spiele von EA auf den Gameboy umgesetzt und vertrieben. Mit "WCW vs. NWO" verkauft THQ bislang nur ein Modul für das Nintendo 64.

Juristische Winkelzüge um die "Civilization"-Rechte

Zwischen Microprose und Activision ist eine wilde Rauferei um die Rechte zu "Civilization" ausgebrochen.

Die wenigsten PC-Spieler wissen, daß Designer Sid Meier seinen Hit "Civilization" an das gleichnamige Brettspiel der nahezu unbekannten US-Firma Hartland Trefoil anlehnt. Diese gab das Tabletop-"Civilization" bereits 1983 zur weltweiten Vermarktung an den Brettspielriesen Avalon Hill weiter. Auch dem US-Publisher Activision war dieser Umstand anscheinend nicht bekannt, als er die "Civilization"-Rechte von Avalon Hill in Lizenz erstand.
Mit dem prominenten Namen wollte Activision eine eigenes "Civilization"-Computerspiel entwickeln. Um seine umsatzträchtige Marke nicht mit einem anderen Spiele-Publisher teilen zu müssen, schluckte Microprose kurzerhand den vergleichsweise kleinen Brettspielentwickler Hartland Trefoil. Mit dieser Übernahme ebnete Microprose den Weg zu einer Gerichtsklage in Kalifornien und möchte beweisen, daß Activison trotz seines Avalon-Hill-Deals keine Rechte am Namen "Civilization" besitzt. Ach ja: Von den "Civilization"-Konsolen-Versionen (Super Nintendo, Playstation) ist hierzulande keine erschienen.

Titus holt die Vektormänner

Der französische Spielehersteller und Nintendo-Lizenznehmer Titus übernahm kürzlich den US-Entwickler Blue Sky



Der aus Kugeln bestehende "Vectorman" bestritt zwei aufwendige Abenteuer auf dem Mega Drive.

Blue Sky arbeitete in den letzten Jahren für unterschiedliche Publisher und programmierte u.a. das wilde 3D-Experiment "Vectorman", das in der Mega-Drive-Endphase unverdienterweise und trotz technischer und spielerischer Qualitäten ziemlich unterging. Für Titus sitzt Blue Sky seit geraumer Zeit an "Superman", einem 3D-Shooter für das Nintendo 64, der im Ansatz bereits auf der Fachmesse E3 im Mai '97 gezeigt wurde. Geplant war das 3D-Actionspiel ursprünglich letztjähriges Weihnachten. Als Polygon-Kent düst Ihr in der 64-Bit-Variante durch ein frei befliegbares Metropolis – erste Bilder zu der Krypton-Schlacht erwarten wir in kürze. Eine Gameboy-Variante ist ebenfalls geplant – Handheld-Experte Olli trägt schon sein rotes Cape.



Hasbro-Hunger: Der Spiele-Tiger wird geschluckt

In den USA ist Tiger Toys mit dem "game.com" auf Erfolgskurs, bei uns sind LCD-Spiele wie "Batman & Robin" ein Hit.

Unter dem Dach der Hasbro-Gruppe versammeln sich einige der bekanntesten Spielehersteller der USA. Unter anderem gehören seit Jahren der Monopoly-Erfinder Parker sowie Milton Bradley zum amerikanischen Toy-Giganten. Für rund 350 Millionen Dollar hat Hasbro jetzt auch den Elektronikspielzeug-Hersteller Tiger eingekauft, der in den USA kürzlich mit dem "game.com"-Handheld ins Modul- und Konsolen-Business einstieg. Tiger konzentriert sich vor allem auf portable LCD-Spiele.

NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 / - **Winter Heat** — Sega
Natürlich sind auch die Saturn-Besitzer vom Wintersport-Fieber angesteckt und genießen die mit Abstand beste Mehrkampf-Simulation.

2 1 **FIFA '98** — Electronic Arts
Technisch mau, aber trotzdem erfolgreich: Leider hat auch die Saturn-WM-Qualifikation mit unkonzentrierten Torhütern zu kämpfen.

3 - **NHL Hockey '98** — Electronic Arts
Sport ist Mord: Wer es mit Winston Churchill hält und trotzdem aktiv auf Kufen kämpfen will, legt sich einfach die Video-NHL zu.

4 / - **Steep Slope Sliders** — Sega
Grafisch eher trist, dafür sprungtechnisch vom Feinsten: Fast alle "echten" Snowboard-Tricks sind auch bei der Sega-Version mit dabei.

5 2 **Sega Touring Car** — Sega
Am Top-Hit vorbeigeschrammt: Durch mangelhafte Steuerung schafft das Renn-Spektakel auch bei Saturn-Fans die Qualifikation nicht.

Factor 5 läßt das N64 sprechen

Mit einer neuen Kompressionstechnologie sollen Nintendo-Module in Zukunft zu wahren Plaudertaschen mutieren

Obwohl das deutsche Entwicklungsteam Factor 5 seit der Übersiedlung ins kalifornische San Rafael hauptsächlich mit dem Playstation-Remake von "Ballblazer" (Test in MAN!AC 1/98) beschäftigt war, sind die Ex-Kölner seit geraumer Zeit auch mit Nintendo-Entwicklungssystemen ausgestattet.
Angeblich arbeitet Factor 5 zur Zeit an drei N64-Spielen für verschiedene Hersteller.
Fertig ist zwar noch keines dieser 64-Bit-Spiele, dafür haben die Ex-Kölner aber eine wegweisende Technologie entwickelt: Die "Mort Word Compression" richtet sich gegen eines der größten Hardware-Probleme des N64, dem geringen, teuren Speicherplatz der Module.



Vom Spiele- zum Technologie-entwickler? Factor 5 bringt deutsche Lösungen ins Silicon Valley.

Neben Grafikdaten schluckt vor allem der Sound einen Großteil des Modulplatzes, besonders aufwendig ist die Speicherung glasklarer Sprache.
Ein "sprechendes" N64-Spiel wie "Lylat Wars" opfert rund ein Drittel seines Modulplatzes nur für die Sprache. Nintendo setzt dabei auf eine Kompression der Sprachsamples im Verhältnis 1:4 – die neue Technik erreicht eine Rate von 1:13 bis 1:15 und quetscht damit mehr als die dreifache Menge Sprache in ein MByte. Nintendo und mehrere Entwickler (z.B. LucasArts) haben die "Factor 5 Word Compression" bereits lizensiert, mit weiteren Abnehmern der Kompressionstechnik wird momentan verhandelt – auf gute Modul-Unterhaltung!


Julian Eggebrecht: "Zwei N64-Titel mit je einer halben Stunde Sprache in Arbeit..."

Analoges Nintendo-Ufo mit integrierter Rumble-Option

Der "Vortex" dringt mit drei analogen Achsen in Steuer-Dimensionen, die bislang kein N64-Spieler gesehen hat.

Stehen Rennspiele auf dem Programm, schaltet Ihr das "Vortex" auf "Lenkung". In dieser Einstellung fungiert der wuchtige Pad-Aufsatz als analoges Lenkrad, der durch merkliche Zentrierung und optimale Größe eine sensible Kontrolle ermöglicht. Wählt Ihr im Spiel die Lenkrad-Unterstützung an, nutzt Ihr zusätzlich einen rechts oben angebrachten Schieberegler zum analogen Beschleunigen bzw. Bremsen – ein pfiffiges Zusatz-Feature. Wir testeten den Modus u.a. mit "F1 Pole Position 64" sowie "Cruis'n USA"; bei sämtlichen Spielen erwies sich die Steuerung als gut und den konventionellen N64-Lenkrädern sogar überlegen.
Für alle anderen Spiele klickt Ihr per Schieberegler (rechts unten) die Flug-Kontrollen an. Hier kippt Ihr den Aufsatz wie ein Analog-Pad seitlich bzw. nach vorne und hinten, eine Drehung (wie bei der Lenker-Funktion) dagegen wird nicht abgefragt. Actionspiele wie "Lylat Wars" habt Ihr so schon nach wenigen Sekunden im Griff. In diesem Modus lenkt es sich präziser, aber nicht ganz so schnell wie mit dem Nintendo-Analogstick. Für eine zünftige Prügelei koppelt Ihr den Aufsatz komplett vom Sockel ab und erhaltet somit eine vollwertige (wenn auch etwas schwere) Digital-Steuereinheit.
Weitere Features des etwa 130 Mark teuren Systems sind die eingebaute Rumble-Funktion sowie Dauerfeuer und Zeitlupe, außerdem können die Zeigefinger- und Z-Taster per Schiebeschalter anders belegt werden. Ein rundherum gelungenes, aufwendig ausgestattetes Gerät, das für ein neues Spielgefühl sorgt.



GEWINNEN MIT MAN!AC

Vortex-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Interact verlost MAN!AC fünf komplette "Vortex"-Systeme für das Nintendo 64. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wieviele anwählbare Spielmodi bietet das "Vortex"-System?

A) Drei: Lenken, Action und eine Kombination
B) Fünf: Zwei fürs Lenken, drei für Flugkontrolle
C) Zwei: Lenkung und Flugkontrolle

Cybermedia Verlag
Kennwort Vortex
Wallbergstr. 13
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 23. April '98

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

EA beendet japanisches Joint-Venture mit JVC

Im asiatischen Raum vertrieb Electronic Arts eigene Spiele, sowie die Titel anderer Hersteller unter dem "EA Victor"-Label.

Kurz vor Abschluß des Geschäftsjahres hat EA dieses Joint-Venture nun beendet und seinen Partner Victor (eine Tochterfirma des japanischen Elektronikriesen JVC) komplett ausgekauft. Das reorganisierte Asien-Geschäft läuft nun unter dem Namen "EA KK" bzw. "EAJ" (Electronic Arts Japan) und wird als ein Teil der "globalen Electronic Arts Familie" (so die Firmenphilosophie) geführt.

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
World League Basketball	Mindscape	PS	Sportspiel
One	BMG	PS	Action
Riven	Acclaim	PS	Adventure
Powerboat Racing	Interplay	PS	Rennspiel
Newman Haas Racing	Psygnosis	PS	Rennspiel
Yoshi's Story	Nintendo	N64	Jump'n'Run
Reboot	Electronic Arts	PS	Action
Theme Hospital	Electronic Arts	PS	Simulation
Need for Speed 3	Electronic Arts	PS	Rennspiel
WCW vs. NWO	THQ	N64	Sportspiel
Porsche Challenge (Platinum)	Sony	PS	Rennspiel
Pro Pinball: Timeshock	Empire	PS	Flipper
Tomb Raider (Platinum)	Eidos	PS	Action-Adventure

APRIL

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Batman & Robin	Acclaim	PS	Action-Adventure
Rascal	Psygnosis	PS	Jump'n'Run
Fighters Destiny	Laguna	N64	Beat'em-Up
Aero Fighters Assault	Video System	N64	Flugsimulation
Riven	Sega	SA	Adventure
Panzer Dragoon Saga	Sega	SA	Rollenspiel
Extreme Snowbreak	Laguna	PS	Sport
Youngblood	GT Interactive	PS	Strategie
Forsaken	Acclaim	PS/N64	Shoot'em-Up

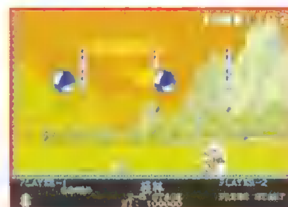
MAI

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Resident Evil 2	Capcom	PS	Action-Adventure
Constructor	Acclaim	PS	Strategie
Reckin' Balls	Acclaim	N64	Geschicklichkeit
Supercross mit J. McGrath	Acclaim	PS	Rennspiel
Mission Impossible	Laguna	N64	Action
Tekken 3	Namco	PS	Beat'em-Up
World Rally Champion	Ubisoft	PS	Rennspiel

Verschollene Pang-Ballons endlich gesichtet

Nach Monaten des Wartens wird die Spielhallen-erprobte "Super Pang Collection" jetzt endlich ausgeliefert

Den Test der Spiele-Sammlung, bestehend aus "Pang", "Super Pang" und "Pang 3", findet Ihr in MAN!AC 6/97 (Wertung: 74%). Bei allen drei Geschicklichkeitsspielen schießt Ihr per Harpune und Extra-Pistole auf bunte Blasen, die mit jedem Treffer in kleinere Bälle zerplatzen. Mit hübschen Hintergrund-Optiken und einer Menge Features und Spielmodi ist die CD jedem Fan intelligenter 2D-Spiele zu empfehlen – auch, weil die Umsetzungen 1:1 gelungen sind.

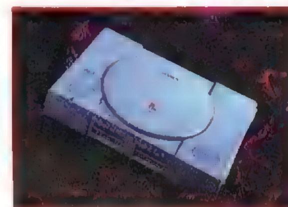


Fesselnd einfach, einfach fesselnd: In der "Pang"-Welt zerschießt Ihr per Harpune dutzendfach Balloons.

Neue Playstation-Revision geht bei Kopien zu Bruch

Sony hat den Dreh gegen Kopien raus: Die CPU fabrikneuer Playstations schmilzt bei Gold-Discs!

Versucht man bei einer der neuen Playstations, per Boot-Chip-Einbau (oder mit Wechseltrick) eine goldene bzw. grünlich schimmernde CD ohne Boot-Block zu starten, wird per optischem Sensor eine logische Schaltung aktiviert, die den Hauptprozessor mit einem kurzen Spannungsimpuls lahmgelegt. Damit kann jeder Fachmann eine per Kopie außer Betrieb gesetzte Konsole einfach erkennen und Sony informieren – der Staatsanwalt wartet schon...



Äußerlich kein Unterschied zu alten Versionen: Die Playstation SCPH-010498.

NEWS

Keine Chance für illegale Kopien – Fair geht vor!

Raubkopien von Playstation-CDs kommen immer mehr in Mode – eine Initiative stellt sich gegen die Seuche.

Wir MAN!ACs halten nichts von umtriebigen Kopier-Freaks, die einer ganzen Branche wirtschaftlichen Schaden zufügen und Videospielen zur (illegalen) Ramsch- und Raffbeschäftigung macht – zu gut erinnern wir uns noch ans traurige Ende der Amiga-Zeiten. Auch aus Rücksicht auf alle Händler, die mit Originalspielen ihr Geld verdienen, stellen wir den betroffenen Versendern, die bislang für Backup-Systeme Anzeigen schalteten, kein Forum mehr zur Verfügung. Dafür haben einige Videospiel-Fachhändler die Aktion "Dealer against Game-Piracy" ins Leben gerufen, die wir tatkräftig unterstützen wollen. Entdeckt Ihr das Piraten-Logo in einer Anzeige, hält der entsprechende Händler genauso wenig von Raubkopien wie wir. Leserzuschriften zu diesem Thema sind herzlich willkommen (Abteilung Mail).



TOP 5



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1. /1 **Goldeneye** – Rare
   Bond ist zurück – und wie schon in den letzten Monaten die Nummer Eins: Die nur als PAL-Import erhältliche Actionperle hält die Spitze.
2. /- **Nagano Winter Olympics** – Konami
   Auch auf dem N64 wird gerodelt, geskatet und geflogen. Spielerische Schwächen übersieht die Olympia-Gemeinde wohlwollend.
3. /2 **FIFA '98** – Electronic Arts
   Die WM in Frankreich wirft weiter ihre Schatten voraus. Aufgrund der angespannten Ticket-Situation halten sich Fußball-Fans an das N64.
4. /- **Cruis'n USA** – Nintendo
   Gelegentliches Geruckel stört den Autonarren nicht: Nach langer PAL-Wartezeit steigt die US-Rundfahrt auf Platz 4 neu ein.
5. /- **Turok – Dinosaur Hunter** – Acclaim
   Dank zahlreicher N64-Einsteiger kommt das nebellastige 3D-Vergnügen erneut zu Charts-Ehren.

Castlevania 64



Es gibt Spiele, zu denen paßt der N64-typische Nebel. Das transsilvanische 3D-Grusical "Castlevania 64" ist einer dieser Titel, denen obskure Sichtverhältnisse und trübe Schleier zur Steigerung der Atmosphäre verhelfen. Nach dem grandiosen Playstation-Debüt der Belmont-Sippe (89% in MAN!AC 12/97) hat Konami bereits im letzten Jahr ein "Castlevania" exklusiv für das N64 angekündigt. Skeptisch wurde das Versprechen aufgenommen, Draculas Schloß erstmals aus Polygonen zu errichten – im Playstation-"Castlevania" war das Gemäuer noch aus traditionellen 2D-Grafikelementen aufgebaut. Trotz veralteter Optik fühlten sich Horror- und Fantasy-Fans in der Playstation-Burg pudelwohl, "Castlevania: Symphony of the Night" gilt Fans und Kritikern als der Gipfel des 2D-Vergnügens.

Wird es Konami gelingen, die vielfältigen Spielelemente (vom Jump'n'Run und Beat'em-Up bis hin zu Rollenspiel und Action-Adventure) auch in die 3D-Umgebung tadellos zu integrieren? Erste Polygon-Studien zeigte die Firma bereits 1997, doch Mitte Februar wurden erstmals echte Spielebilder freigegeben. Auf dieser Seite seht Ihr bereits, wie Architektur und Held auf dem N64 gelungen sind.



Der Tag geht, das letzte Sonnenlicht fällt durch die Fenster in die Halle: Die Zeit spielt in "Castlevania 64" eine Rolle...



...denn erst nachts wagen sich Lycantrophen und Vampire aus der Gruft: Belmonts Peitsche bekommt Arbeit.

Wie die älteren "Castlevania"-Spiele rankt sich auch das 64-Bit-Debüt nicht um einen, sondern mehrere verschiedenen Helden, die (à la "Resident Evil 2") unterschiedliche Abenteuer in Draculas Schloß erleben und danach mit individuellen Abspännen belohnt werden. Die Belmont-Sippe schickt den Vampirjäger Schneider, drei weitere Helden stammen aus Familien, die bislang in noch keinem "Castlevania"-Abenteuer in Erscheinung traten: Cornell Reinhart ist ein Meister des waffenlosen Kampfes, Kola hingegen ein Schlächter mit Kettensäge. Ein kleines, tapferes Mädchen darf in "Castlevania" nicht fehlen: Carrie Eastfield übernimmt auf dem N64 den Part des mit magischen Kräften gesegneten, blonden Teenagers.



Laut Konami spielen Tag- und Nachtzyklus im 64-Bit-Debüt erstmals eine tragende Rolle: Vampire trauen sich nur im Mondschein auf die Bildfläche, Erkundungsgänge bei Tag sind deshalb für Euch weit ungefährlicher, als nächtliche Exkursionen. Der Echtzeit-Sonnenstand hat aber auch Auswirkungen auf die Grafik: Mal sind die Hallen der Burg sonnenüberflutet, dann wieder von flackernden Fackeln nur notdürftig beleuchtet.



Das Castlevania-Schloß im typischen Nintendo-Nebel: In diesem Sommer debütiert Konamis Vampir-Epos auf dem 64-Bitter.



Schneider Belmont in Draculas Empfangshalle: Vor Euch liegt ein Gewirr aus Gängen, Treppen und geheimen Passagen.

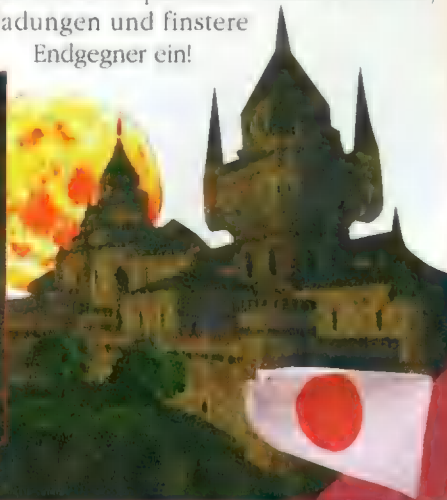


Der Glockenturm: Dank untoter Wächter ist dieses Bauwerk in jedem "Castlevania" ein Ort des Schreckens.

Angesichts der Bildschirmfotos auf dieser Seite sind wir optimistisch, daß auch das neueste "Castlevania" zu einem Gothic-Meilenstein wird. Stellt Euch auf spannende Peitschenduelle, wuchtige Magieentladungen und finstere Endgegner ein!



Kein Castlevania ohne weibliche Vampir-Opfer: Wie auf der Playstation erscheint Euch das Mädchen im Lichtkegel.



...Castlevania goes Saturn: Zumindest in Japan veröffentlicht Konami eine individuelle "Castlevania"-Version für Segas 32-Bitter. Angekündigt für das Frühjahr, soll die Saturn-CD gegenüber dem Playstation-Vorbild zwei neue Levels und etliche neue Items bieten. Außerdem könnt Ihr aus drei Charakteren wählen (Maria, Alucard und Richter Belmont). Leider ist zur Zeit keine übersetzte US- oder PAL-Version geplant.

... **Turok läuft sich warm:** Zwar bewahrt Acclaim-Entwickler Iguana bezüglich der Spielelemente von "Turok 2" noch eisernes Schweigen, geplant ist das 3D-Actionspiel jedoch fest für den Herbst. Nur einige Skizzen künden bisher von aufwendigen Polygon-Gegnern. In einer der nächsten Ausgaben erwarten wir nähere Infos zum wichtigsten Acclaim-Titel dieses Jahres - wirre Spekulationen schenken wir uns.

Deathtrap Dungeon

Eidos für Playstation, ab April in Deutschland



Die neue "Tomb Raider"-Variante aus dem Hause Eidos hat ihren Ursprung in der klassischen englischen Rollenspielszene. "Deathtrap Dungeon" war der Name eines Abenteuerbuches, mit dem die englischen RPG-Pioniere und Games-Workshop-Gründer Steve Jackson und Ian Livingstone Anfang der 80er-Jahre kräftig absahnten: Ein Fantasy-Roman zum Mitspielen und -würfeln, in dem der Leser einen fallengespickten Kerkerkomplex erforscht. Das Prinzip vom interaktiven Buch hatten Jackson und Livingstone schon Jahre zuvor ausgetüftelt, in Deutschland erschien der erste Band als "Der Zauberer vom flammenden Berg".

Da das Softwarehaus Domark, an dem Livingstone beteiligt ist, vor wenigen Jahren von Centregold übernommen wurde, arbeitet der Rollenspielprofi jetzt für die neue Firmenmutter Eidos. Die Ähnlichkeit seiner "Deathtrap Dungeon"-Playstation-Umsetzung zum Eidos-Hit "Tomb Raider" ist somit ein Zufall, denn nicht Core, sondern ehemalige Domark-Programmierer tüfteln im englischen Wimbledon über diesem vielversprechenden Projekt.

Der humoristische Rendervorspann skizziert das Prinzip des "Deathtrap Dungeon": Im Gegensatz zu Laras Welt existiert der gewaltige 3D-Komplex als künstlich arrangierte Herausforderung für die größten Helden der Menschheit. Von den sagenhaften Reichtümern des Dungeons angelockt, haben schon viele Helden ihr Schwert gezückt, doch zu Spielbeginn sind nur noch zwei davon übrig: Der massige Schläger "Chaindog" und die grazile Diebin "Red Lotus" – je nach geschlechtlicher Vorliebe wählt Ihr einen der beiden Helden.

Ihr springt, klettert, rennt und fechtet, um dem Dungeon sein Gold zu entreißen. Wie "Tomb Raider" setzt das Spiel auf eine Mischung aus Action, Geschicklichkeit und Rätsel: Ihr legt Schalter in der richtigen Reihenfolge um und spurtet in Deckung, wenn Euch die Bolzen einer mittelalterlichen Selbstschußanlage um die Ohren fliegen. Ihr irrt durch Monster-bevölkerte Labyrinthe (erfahrene Rollenspieler markieren mit Kreide ihren Weg), greift nach versteckten Zaubertränken und schlittert durch tückische Falltüren.

Wer die Buchvorlage kennt (hat mittlerweile 15 Jahre auf dem Deckel), wird auch um die Monster des "Deathtrap Dungeon" wissen: 55 Kreaturen vom "Blutbiest" bis zum menschenfressenden Drachen bevölkern die Stockwerke des 3D-Komplexes. Um die Untiere herum hat der ehemalige "White Dwarf"-Chefredakteur Jamie Thompson ein Netz höllischer Fallen, doppelter Böden und geheimer Passagen errichtet.

Ähnlich "Tomb Raider" setzt auch der Domark-Dungeon auf massives 3D: Neben den Säulen, Balustraden und Fallgruben sind alle Monster des Spiels aus Polygonen konstruiert. Die ständig aufflackernden Echtzeit-Kämpfe verlassen diese Grafikdarstellung nicht, sondern werden von der virtuellen Kamera ins rechte Licht gerückt. Apropos: Licht und Schatten spielen unter Tage eine wichtige Rolle. Echtzeit-Shading taucht die Umgebung in das feurige Orange einer Explosion oder in das grünliche Schimmern eines magischen Tümpels. Auf nackten Schultern und schuppiger Drachenhaut reflektieren sich die Lichter, dahinter grollt ein düsterer Soundtrack.

Mit dem Wettkampf der Abenteurer sitzen die knapp 30 englischen Entwickler an einem reizvollen Konzept. Ian Livingstones "ultimativer Dungeon" entsteht auch für den PC, andere Konsolenfassungen sind aber nicht geplant.



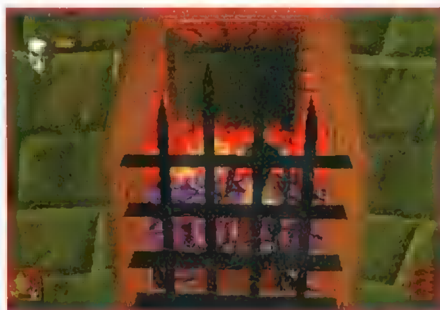

Der Vorspann ist lang, witzig und deutsch synchronisiert: Überirdische Freuden erwarten den Bezwinger des "Deathtrap Dungeon" (links). Mit der hübschen Diebin Roter Lotus und dem Kämpfer Chaindog (rechts) stellen sich zwei Bewerber zur Wahl.



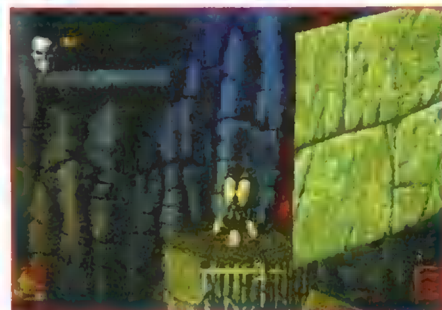
Was erwartet Euch hinter dieser Tür? Fackeln und magische Leuchten tauchen den "Deathtrap Dungeon" in unheimliches Licht.



Über 50 Monstersorten bevölkern den Kerker: Ein schneller Schwertarm ist hier genauso wichtig wie Grips und Sprungtalent.

Teuflische Mechanismen und Feuerfallen gaben dem "Deathtrap Dungeons" seinen Namen: Links wird Chaindog von einem plötzlich losrasenden Feuerball fast geröstet, rechts das Inferno mit einer Hebelbewegung selbst ausgelöst.



Beweglich: Mit Lotus bekommt Lara eine mittelalterliche Schwester.



NEWS

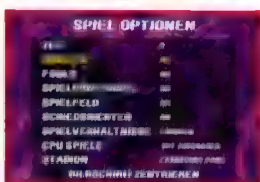
Matchday 3

Acclaim für Playstation, im Frühjahr in Deutschland



Entwickler Jon Ritman hält nichts von Zoom-Perspektiven: Näher als auf dem Bild oben kommt Ihr nicht heran.





Die Optionen konzentrieren sich auf wesentliche Features

An die erste „Matchday"-Episode kann sich in Deutschland wahrscheinlich nur Spectrum-Freund Winnie erinnern – die erreichte in den 80er-Jahren Kultstatus in England. Ob die vorliegende Playstation-Version dieses Kunststück schafft, ist eher fraglich. Ausgestattet mit den üblichen Features (Liga, Turnier und Standard-Taktiken) setzt die Jon-Ritman-Entwicklung auf Rasanz und Dynamik im Stadion, nicht auf Präsentation. So zeigt sich zumindest die Vorversion in einem technisch nicht konkurrenzfähigen 3D-Kleid – wenngleich die konsequente Fern-Perspektive der Übersichtlichkeit zugute kommt.



Rats!

Mindscape für Playstation und N64, im Herbst in Deutschland



Randale im Wohnzimmer: Es ist einfacher, Flöhe zu hüten als die Rattenmeute einzufangen.

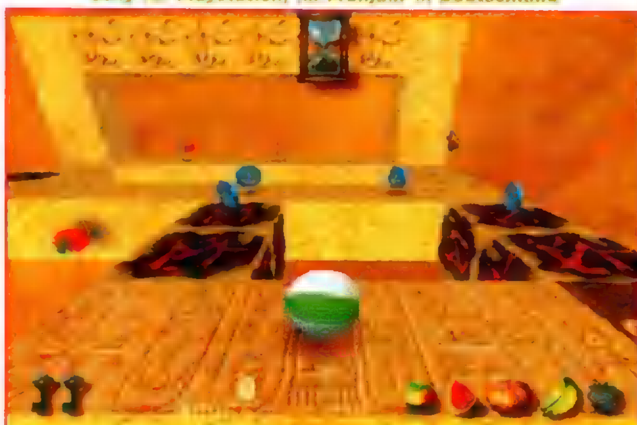


Als Katze könntet Ihr eigentlich ein ruhiges Dasein führen – wäre da nicht eine perfide Rattensippe, die versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Deshalb umkreist Ihr mit dem "Eraticator" eine Rattenschar und fangt diese dadurch ein. Gar nicht leicht, denn berühren die flinken Nager diese Lasso-ähnliche Umzäunung, entwischen sie. Abhilfe schafft "Sexy Rat", die mit betörendem Augenaufschlag die Hormone der männlichen Ratten tanzen läßt und sie zu unkonzentrierten Wusel-Aktionen hinreißt. Das witzige Fang-Konzept erinnert entfernt an den Oldie "Qix", peppt die "Umrunde Deine Gegner"-Action aber mit witzigen Features und acht verschiedenen Katzen-Charakteren auf: Je nach Mieze werden die Riesenmäuse verbrannt oder ertränkt. Hoffentlich übt der Tierschutz Nachsicht...



Kula World

Sony für Playstation, im Frühjahr in Deutschland



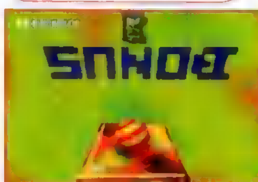
Wenn Ihr mit dem Ball zu lange auf der rot-schwarzen Lava-Flächen verweilt, ist im Nu die Luft raus.



Die Playstation ist überall: Jetzt hat Sony sogar in Schweden ein paar Entwickler aufgetrieben, die sich an unkonventionellen Titeln für den Millionenseller versuchen. "Kula World" führt Euch in eine absonderliche 3D-Welt, die Ihr mit einem bunten Strandball erkundet. Die Spielfelder hängen frei in der Luft und setzen sich aus Steinblöcken zusammen, auf denen Euer Ball rollt. Dabei folgt die Plastikkugel Euren Richtungsanweisungen, hält sich aber stets in der Mitte der Bahn – Ihr müßt Euch also nicht sorgen, daß der Ball aufgrund einer ungeschickten Bewegung hinunterfällt. Dies kann nur passieren, wenn Ihr einen Sprung falsch timed und die angrenzende Plattform verfehlt.

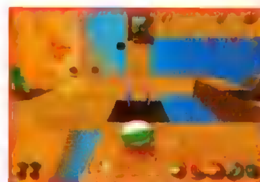


Der (grüne) Level-Ausgang öffnet sich nur mit Schlüsseln



Gelegentlich erwartet Euch eine psychedelische Bonusrunde

Unterwegs sammelt Ihr Positiv- und Negativ-Extras, aktiviert Zeitlimits, sackt Schlüssel ein und schreckt vor unterschiedlichen Hindernissen zurück. Sind die Levels anfangs noch klein und übersichtlich, warten später überaus komplexe Bauwerke. Ihr rollt dann nicht nur auf der Oberseite, sondern erkundet auch die anderen Teile der Bauwerke. Dies ist zunächst mächtig verwirrend und verschafft selbst dem größten 3D-Experten Orientierungsprobleme. So entfaltet sich "Kula World" vom simplen Geschicklichkeitstest zu einem esoterisch angehauchten Abenteuer, das viel räumliche Vorstellungskraft erfordert. Technisch ist die Playstation-CD auf der Höhe, die 3D-Optik wirkt homogen und scrollt sanft vor sich hin. Wie viele Levels existieren und welche Überraschungen noch folgen, klärt unser Test.



Vorsicht: Die blauen Lanzen schnellen aus dem Boden hervor.



Wenn Ihr die Rollrichtung ändert, rotiert das Spielfeld konsequent um 90 Grad – Zwischenabstufungen sind nicht möglich.

...Resident Evil 2 rules: Nach Angaben von Capcom ist "Resident Evil 2" zum schnellstverkauften Playstation-Spiel avanciert. Sowohl in Japan als auch den USA wurden die bisherigen Spitzenreiter "Final Fantasy 7", "Tomb Raider" und sogar "Super Mario 64" geschlagen. Inwieweit die Verkäufe auch mittelfristig anhalten, bleibt abzuwarten. Vielleicht gelingt es dem Zombie-Drama sogar, das meistverkaufte Videospiel aller Zeiten zu werden?

MAJOR

DIE ZEHN WICHTIGSTEN SP

Der Goldrausch ist vorbei, die Investitionsfreudigen Medienkonzerne haben den Spielemarkt geräumt. Nun teilen sich reinrassige Spielefirmen ohne TV- und Multimedia-Ambitionen das Geschäft.

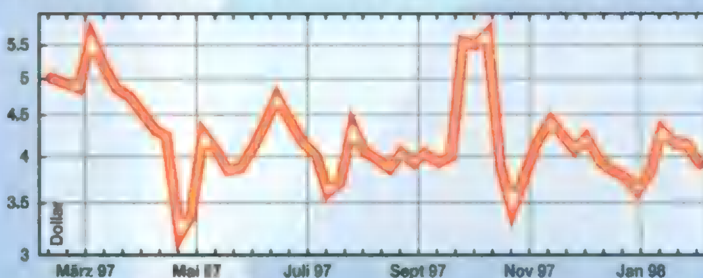

Mit "Turok" begann Acclaim sein N64-Engagement. Die Monster der Fortsetzung liegen bereits auf der Lauer (kleines Bild: Tempel für "Turok 2").

Vor wenigen Jahren sah es noch so aus, als ob die großen Medienkonzerne den Interactive-Braten gerochen hätten und die Spieleindustrie Stück für Stück übernehmen würden. Jeden Monat flossen Investitionen in achtstelliger Dollarhöhe aus dem Geldkoffer internationaler Konzerne wie Bertelsmann, Time Warner und Viacom. Hatten davor die Spielefirmen an Filmstudios und Comic-Verlage gezahlt, um ihre Spiele mit verkaufsträchtigen Lizenzen (von "Batman" bis "Simpsons") zu schmücken, lief das Geschäft nun plötzlich andersherum. Unzählige Entwickler, sogar in Deutschland (Terratools) und Frankreich (vor allem Cryo), profitierten vom Interesse der Medien-Majors am Spielemarkt und hatten nun plötzlich mehr Entwicklungsgelder als je zuvor.
Den Multis brachte das Engagement jedoch nichts: Die geringe Erfahrung der Entscheidungsträger und Interactive-Manager, sowie die Schwerfälligkeit der Riesenfirmen gegenüber den wendigen Software-Herstellern führte zu Fehleinkäufen und zu Produkten, die meilenweit am Massengeschmack vorbeigingen. Mit dem Herstellungsprozess von Computer- und Videospielen waren die meisten Medien-Profis nicht vertraut, Time/Warner- und Viacom-Produkte verspäteten sich teils um Jahre, wurden intern abgesägt und dann viel zu spät doch noch einmal hervorgeholt.
Mittlerweile ist das Medien-Gros (Time Warner, Viacom und Universal) ins Internet weitergezogen, auf dem Videospielmarkt sind nur noch wenige Konzerne (BMG, Pearson) in Rückzugsgefechte verwickelt. Bald sind die reinrassigen Software-Hersteller wieder unter sich. Zeit für einen Rundblick über die veränderte Spielelandschaft und Vorhang auf für die neuen Major Player der Branche. *wi*

Acclaim

GEGRÜNDET
1987
LABELS & ENTWICKLER
Probe, Iguana, Sculptured
Acclaim Comics,
Acclaim Coin-Operated
BÖRSE
NASDAQ (AKLM)
MARKTWERT
rund 200 Millionen $
MITARBEITER
800

Was Activision Anfang der 80er-Jahre war, wollte Acclaim zum Ende des Jahrzehnts werden: Als reinrassiger Modulhersteller ohne Heimcomputer-Ambitionen wurde Acclaim von ehemaligen Activision-Managern gegründet und blieb lange Zeit der einzige Nintendo-Lizenznehmer, der seine Cartridges in Eigenregie produzierte. Dieser Wettbewerbsvorteil, sowie der Einkauf kindgerechter TV- und Comic-Lizenzen ließ Acclaim schnell zum größten US-Hersteller wachsen. Nach dem kleinen Unternehmen Ljn übernahm Acclaim Anfang der 90er-Jahre auch die Überreste der englischen Mirrorsoft-Gruppe des unter mysteriösen Umständen verstorbenen Zeitungs-Tycoons Robert Maxwell. Das ehemalige Mirror-Label "Flying Edge" ermöglichte Acclaim den Einstieg ins Sega-Geschäft – der treue Nintendo-Lizenznehmer wurde zur Multiformat-Company. Doch die zunehmend schwächer werdenen Modultitel konnten die immensen Lizenzzahlungen (für "Simpsons" und "WWF", "Spiderman" und "Terminator") nicht wieder einspielen – Mitte der 90er-Jahre wurde Acclaim in ein finanzielles Loch gerissen, viele Mitarbeiter landeten auf der Straße.
Doch die veränderte Investitionsstrategie (statt in Lizenzen legte Acclaim ab Mitte der 90er-Jahre Millionen in den Erwerb von Entwicklungsfirmen an) zahlte sich noch rechtzeitig aus, momentan befindet sich Acclaim wieder auf dem Weg nach oben. Die ab 1993 gekauften Entwicklungsstudios Probe, Iguana und Sculptured Software (an



MEDIEN- UND ELEK

Viele Problemfälle...

BMG: Unter den Medienkonzernen hat Bertelsmann den längsten Atem, obwohl die Spiele für Playstation, Saturn und PC in den letzten Jahren eher Verluste einfuhren. Das erste wirtschaftliche Debakel zeichnete sich bereits 1993 durch Rocket Science ab, ein Joint-Venture mit Sega: Das Entwicklungshaus beschäftigte die teuersten Namen der Spiele- und Filmindustrie, schob einen gewaltigen Merchandising-Hype, konnte in drei Jahren aber nur zwei kümmerliche CD-ROMs abliefern. Die Zusammenarbeit mit anderen Entwicklern (z.B. Crystal Dynamics) war erfolgreicher, doch eine klare, hochwertige Produktpalette entstand bei BMG bis heute nicht. Auf einen guten Titel folgte meist ein mittelmäßiges Spiel. Nach dem rigorosen BMG-Inter-

PLAYER

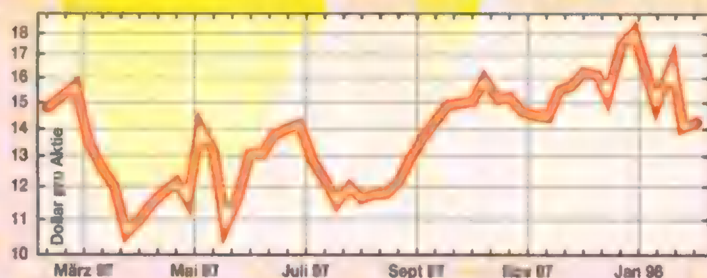
IELEHERSTELLER DER WELT

Seattles Zombie ist Acclaim-Manager Michael Tannen privat beteiligt) haben sich auf 32- und 64-Bit warmprogrammierte und garantieren hohe Produktqualität. Sieht man von Acclaims Gehversuchen auf dem Automatenmarkt ab ("Batman Forever", "Magic the Gathering") ist "Mittelmaß mit toller Lizenz" bei Acclaim selten geworden – hält der US-Publisher die sorgfältige Produktpolitik, könnte er seinen einst marktführenden Status im Videospielsektor bald zurückerlangen.

Durch "Turok" wurde Acclaim auf Anhieb zu einem der wichtigsten N64-Entwickler, mit "NFL Quarterback" beweist der Hersteller seine Kompetenz auch im Nintendo-Sportspielbereich. Nach "Extreme G" wird demnächst auch das 3D-Inferno "Forsaken" das N64 erreichen.

Unter Acclaims N64-Power hat die Playstation-Entwicklung etwas gelitten, doch auch in Zukunft bleibt der Hersteller der Sony-Konsole treu: "Forsaken" erscheint nicht nur für das N64, sondern auch für die Playstation, weiterhin sind "Batman & Robin" und "Constructor" geplant.

Sein langjähriges Sega-Engagement hat Acclaim in den letzten Monaten einschlafen lassen, neue Saturn-Spiele sind nicht mehr geplant. Voraussichtlich wird Acclaim aber mit der Veröffentlichung der Katana/Dural-Konsole zu Sega zurückkehren.



ACTIVISION®

GEGRÜNDET
1979
LABELS & ENTWICKLER
Infocom, Raven, Redline, Titanic
BÖRSE
NASDAQ (ATVI)
MARKTKAPITAL
rund 300 Millionen $
MITARBEITER
n.b.

Die Activision-Gründung durch die Ex-Atari-Spitzendesigner David Crane, Al Miller und Bob Whitehead war eines der legendären Ereignisse der Videospielgeschichte: Erstmals hatten sich Videospielprofis von ihrem Arbeitgeber losgesagt, um größere kreative Freiheit und Publicity zu erhalten. Unter der Geschäftsführung von James Levy ging die Rechnung auf, Activision war der erfolgreichste Videospielhersteller der Jahre 1981 bis 1983, dem Jahr des Börsengangs. Danach begann eine turbulente Zeit für Activision, seit dem Zusammenbruch des Modulmarktes 1983 mußte der Hersteller schwere Krisen überstehen. Nach Massendesertationen Mitte der 80er-Jahre wiesen die Namen neuer Firmen wie "Absolute", "Accolade" und "Acclaim" auf die Abstammung von der Firma Activision, die unter wechselndem Besitzer (Mediagenic, BHK, Disc Company) erst in den 90er-Jahren wieder zu einem schlagkräftigen Publisher heranwuchs. Seitdem (und trotz eines siebenstelligen Dollar-Verlustes im Jahre 1995) betreibt Activision eine aggressive Übernahme- und Lizenz-Politik: Der Name und alle Adventures von Infocom gehören schon seit 1987 Activision (und werden bis heute kräftig vermarktet), erst kürzlich übernahm Activision auch den Entwickler Raven ("Hexen") und beteiligte sich an Redline, der neuen Firma der "Warcraft"-Schöpfer James Anhalt und Ron Millar. Um Marketing und Vertrieb in Europa zu stärken, wurden außerdem die Agentur "Take Us" des ehemaligen EA-Deutschlandchefs Wolfram von Eichborn, sowie die Vertriebe Centresoft (England) und NBG (Deutschland) übernommen. Wenig Glück brachte Activision hingegen der Kauf aller "Civilization"-Rechte vom Brettspielhersteller Avalon Hill: Konkurrent Microprose konterte indem er die Mini-Brettspielfirma Hartland Trefoil übernahm und sich damit als legitimer Besitzer des "Civilization"-Markennamens Activision gegenüberstellte.


Alter Hüpfer sorgt für Kasse: Pitfall Harry, ein Held aus der Activision-Urzeit, wirft sich für jede Konsolengeneration neu in Schale.

Kein Herz für Mario und Module: Obwohl Activision für das Super NES mehrere gelungene Titel produzierte, ist für das Nintendo 64 bis heute kein Activision-Spiel erschienen oder geplant.

Um die Playstation kümmert sich Activision mit einer (im Vergleich zum PC) kleinen Produktpalette. Nach "Mechwarrior" und "Pitfall 2" wird demnächst das Bruce-Willis-Actionspiel "Apocalypse", sowie eine veränderte Playstation-Variante des PC-Hits "Interstate 76" erscheinen ("Vigilante 8"). Für Japan reserviert bleiben die "Zork"-Adventure-Umsetzungen.

Kein Saturn-Spiel in der Pipeline: Voraussichtlich wird Activision mit der Veröffentlichung der Katana-Konsole auf Sega zurückkommen.

TRONIKKONZERNE

active-Stellenabbau in den USA wird zur Zeit auch in Deutschland neu strukturiert. Aus den BMG-Interactive-Räumen sind etliche Produkt-Manager und PR-Leute verschwunden, die anstehenden Playstation-Produkt werden u.a. mit Hilfe externer Spezialisten vermarktet. **Matsushita:** Mit dem 3DO-Debakel und dem Verkauf der Universal-Filmstudios beendete der japanische Elektronik-Gigant Matsushita sein kurzes Engagement auf dem Software-Markt. Denn mit Universal verlor Matsushita nicht nur sein Mitspracherecht bei Interplay, sondern auch die kleine "Universal Interactive"-Abteilung, verantwortlich für lauwarme Action-Kost à la "Way of the Warrior" und "Jurassic Park". Die erfahrene 3DO-Mannschaft um Trip Hawkins wurde wenig später freigesetzt.

MAJOR

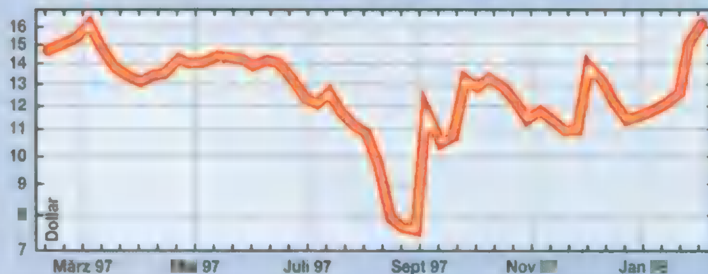


Mit dem Kauf der Centregold-Gruppe katapultierte sich die Technologie-Firma Eidos (hier ein Messeauftritt) ins Spitzenfeld der Spielehersteller.

EIDOS

GEGRÜNDET
1990
LABELS & ENTWICKLER
Core, Simis, Big Red, Domark
BÖRSE
NASDAQ (EIDSV)
MARKTWERT
rund 25 Millionen $
MITARBEITER
500

Der Spiele-Major von der Insel: Unter dem Centregold-Logo war einer der wichtigsten Entwickler (Core Design) mit zwei traditionsreichen Herstellern Englands zusammengeschlossen (US Gold, Domark). Dann übernahm die bis dahin in der Spielebranche unbekannte, auf Kompressions- und Video-Technologie spezialisierte Firma Eidos die wild wuchernde Gruppe und führte die unterschiedlichen Entwickler unter einem gemeinsamen Label zusammen. Trotz mannigfaltiger Aktivitäten in alle Richtungen bleibt Eidos schwerpunktmäßig eine PC-Company, die mit den beiden "Tomb Raider"-Spielen freilich auch einen gewaltigen Playstation-Erfolg verbuchte. Eine neben "Tomb Raider" zweite Playstation-Marke mit internationalem Appeal ist jedoch nicht in Sicht, andere Core-Spiele wie z.B. "Fighting Force" konnten den Erfolg der gut gebauten Dame nicht wiederholen. Zumindest für Win95-Fans hat Eidos mit der PC-Version von "Final Fantasy 7" und John Romeros "Daikatana" zwei heiße Eisen im Feuer, die als internationale Kooperationen den Erfolg auch langfristig sichern sollen. Mit seinem Multimedia-Background (neben der Technologie-Basis besitzt Eidos auch ein Musiklabel sowie eine Design-Agentur – und eine Post-Produktions-Firma), vielen Entwicklertöchtern und soliden Publishing-Verträgen ist Eidos eine etwas unübersichtliche, aber schlagkräftige Spielefirma.




Sag "Nein" zum Modul: Bis heute haben Eidos und deren Entwicklungsfirmen keine konkreten N64-Pläne.


Neben dem PC ist die Playstation die wichtigste Plattform für Eidos. Vor allem Core liefert in regelmäßigen Abständen technisch und spielerisch saubere 3D-Actiontitel. Demnächst im Handel: "Ninja" und "Deathtrap Dungeon".


Dank den treuen Sega-Fans von Core hat Eidos den Saturn in den letzten zwei Jahren nicht ganz aus den Augen verloren. Spätestens mit dem Nachfolger Dural/Katana wird Eidos wahrscheinlich wieder richtig ins Sega-Geschäft einsteigen. Eine Lizenz für den 64-Bitter wurde bereits erworben.

DIE ENTWICKLUNGSSTUDIOS DER MAJOR PLAYER

Entwickler	Renommee	Wichtigste Titel	Besitzer
Accolade	★★	"Bubsy", "Hardball"	EA (1)
Adeline	★★★	"Alone in the Dark", "Time Commando"	Sega
Big Red	★	---	Eidos
Bullfrog	★★★★	"Populous", "Theme Park"	EA
Cavedog	★★	"Total Annihilation"	GT
Core	★★★★★	"Tomb Raider"	Eidos
Curved Logic	★	"Jest" (geplant)	Infogrames*
Cyberlife**	★★	"Creatures"	Sony
DID	★★★	"Eurofighter"	Infogrames
Firaxis	★★★	"Sid Meier's Gettysburg"	EA*
Iguana	★★★★	"Turok", "NFL Quarterback Club"	Acclaim
Maxis	★★★	"SimCity"	EA
Origin	★★★★★	"Wing Commander", "Ultima"	EA
Probe	★★★	"Extreme 6", "Alien Trilogy"	Acclaim
Psygnosis	★★★★★	"Lemmings", "Formel 1"	Sony
Pure	★	"Azrael's Tear"	Eidos*
Rare	★★★★★	"Donkey Kong Country", "Golden Eye"	Nintendo
Raven	★★★	"Hexen"	Activision
Redline	★	---	Activision*
Sculptured	★★★	"Space Jam"	Acclaim
Simis	★	"Flying Nightmare"	Eidos
Sims	★	"Vay"	Sega
Singletrac	★★	"Twisted Metal", "Jet Rider"	GT
SSI	★★★	"Panzer General"	Mindscape
Sunflowers	★	"1602"	Infogrames*
Titanic	★	"Netstorm"	Activision*
Visual Concepts	★★★	"NHL 97"	Sega*
Westwood	★★★★★	"Command & Conquer"	Virgin

* Anteile, kein 100%iger Besitz ** Vormals Millenium

Matsushita erhielt (bis heute ungenutzte) Hardware-Technologien, die Spieleentwicklung hingegen ging zurück in amerikanischen Besitz.

Pearson: Der englische Presse- und TV-Riese Pearson (Penguin-Verlagsgruppe, Financial Times, Harper & Collins) betrat 1993 mit der Übernahme des Publishers Mindscape die Spielewelt. Mindscape wiederum ist der Besitzer der US-Firma Strategic Simulations (SSI), dem ältesten Hersteller von Computer-Strategie- und Rollenspielen. Eine einheitliche, konsequente Strategie verfolgte Pearson nicht, so wurde der französische Entwickler Atreid kurzzeitig als "Mindscape Bourdeaux" übernommen, inzwischen aber wieder verkauft. Mit der Aufgabe der Büros im Silicon Valley gab Mindscape kürzlich SSI den Todesstoß. Insider vermuten, daß Pearson nun das gesamte Software-Geschäft, aber auch seine Spielezeitschriften loswerden möchte und mit potentiellen Käufern bereits verhandelt.

Philips: Ebenso wie Rivale Sony liebäugelte der

PLAYER



Im Land der aufgehenden Sonne: "Zero Pilot", Origins erstes Playstation-Spiel, wird von Electronic Arts nur in Japan angekündigt.

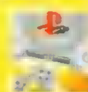


GEGRÜNDET
1982
LABELS & ENTWICKLUNGSFIRMEN
EA Sports, Bullfrog, Origin, Maxis, Jane's
BÖRSE
NASDAQ (ERTS)
MARKTWERT
über 2 Milliarden $
MITARBEITER
1900

EA ist der Hecht im Software-Teich, eine Riesenfirma, die durch kreatives Talent, Beständigkeit und hervorragende kaufmännische Ideen alle Mitbewerber überrundete. Schon bevor EA Anfang der 90er-Jahre den englischen Entwickler Bullfrog und das amerikanische Software-Haus Origin übernahm, schmückten unzählige Konsolen- und Computer-Hits die Firmengeschichte. Mit der Vision von künstlerisch wertvollen, aber dennoch kommerziell erfolgreichen Spielen ("MULE", "Archon") und dem aus Hollywood entliehenen "Studio"-Modell rollte EA-Gründer Trip Hawkins den Spielemarkt Mitte der 80er-Jahre von hinten auf. Doch EA ist nicht nur in der Entwicklung, sondern auch in der Vermarktung stark. In Form seiner "Affiliate Label" bindet Electronic Arts seit Ende der 80er-Jahre renommierte Hersteller in sein Distributionsnetz ein und vertritt gegenwärtig u.a. Dreamworks und Fox Interactive auf internationalen Märkten. Gleichzeitig wurde das hauseigene "EA Sports"-Label ins Leben gerufen, unter dessen Dach verschiedene Entwickler Sportmeilensteine für alle wichtigen Systeme veröffentlichten. EA ist ein Riese, der seine Kräfte geschickt zwischen Entwicklung, Publishing und Distribution verteilt und einen Umsatz von über einer Milliarde Mark (1996/97) auf Märkten rund um den Globus erwirtschaftet: In Deutschland übernahm EA den Großhändler Kingsoft, in Japan wurde der Publishing-Partner JVC aus dem gemeinsamen Joint-Venture herausgekauft.
Zum Einstieg ins neue Geschäftsjahr (April '98) präsentiert sich EA mit zehn Entwicklungsstudios, der in fünf Labels klar unterteilten Produktpalette und der konsequenten Konzentration auf die wesentlichen Spielsysteme unangreifbar stark.



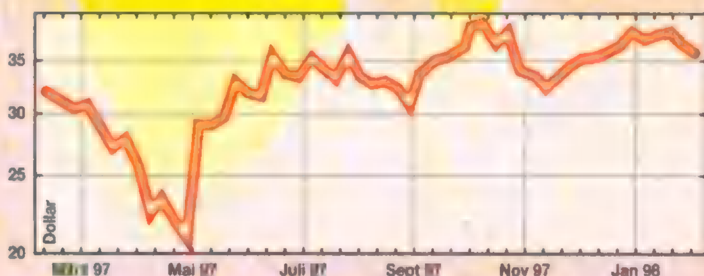
Die Nintendo-Politik von EA ist ein Zickzack-Kurs: Zeitweise ruhen alle Modul-Aktivitäten, dann legt sich EA wieder kräftig ins Zeug. In den Übergangsphasen übernimmt THQ die Vermarktung erfolgreicher EA-Spiele für den Game Boy.
Wie auch immer: Die meisten EA-Töchter kümmern sich nicht ums N64.



Electronic Arts und seine Entwicklungsstudios stehen voll hinter der Playstation – nahezu jedes vierte amerikanische Playstation-Spiel trug 1997 das EA-Logo. Selbst Origin, eine EA-Tochter, die dem turbulenten Konsolen-Business bislang fernblieb, hat eine Playstation-Entwicklung im Programm. Bislang wurde "Zero Pilot" aber nur in Japan vorgestellt.



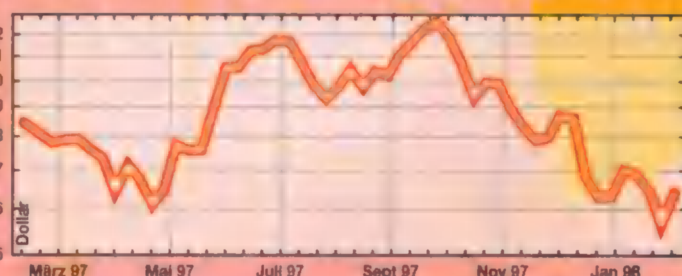
In den letzten zwei Jahren hat EA nahezu alle wichtigen Action- und Sportspiele auch für den Saturn umgesetzt. Doch damit ist jetzt Schluß: Bis zur Veröffentlichung der Dural/Katana-Konsole wird EA kein Sega-Produkt mehr entwickeln.





GEGRÜNDET
1993
LABELS & ENTWICKLUNGSFIRMEN
SingleTrac, CaveDog, Humongous Entertainment, Oddworld, Macsoft, sowie WizardWorks und CompuWorks (Budget-Labels, nicht in Deutschland)
BÖRSE
NASDAQ (GTIS)
MARKTKAPITAL
über 400 Millionen $
MITARBEITER
k.A.

GT Interactive war der Shooting-Star des letzten Jahres: Erst 1993 gegründet, gehört die US-Company mit Firmenvertretungen rund um den Globus nun zu den wichtigsten Spieleherstellern der Welt. Ursprünglich oft mit der Spieletochter der US-Telefongesellschaft GTE verwechselt (debütierte ebenfalls 1994, hat inzwischen aber schon wieder dicht gemacht), sorgte GT durch eine aggressive Übernahme- und Lizenz-Politik für Aufsehen. Neben Ver-



niederländische Medien- und Elektronikkonzern schon in den 80er-Jahren mit dem Spielemarkt, war aber bei keinem seiner Anläufe erfolgreich. Die erste Philips-Spielkonsole wurde bereits 1982 vom Markt gefegt, das fünf Jahre später konzipierte CDi kam bis in die 90er-Jahre nicht aus den Startlöchern und dümpelte schließlich in einen langsamen Tod auf dem Massenmarkt. Eine geplante Kooperation mit Nintendo versandete noch im Anlaufstadium. Auch in das Software-Geschäft hat sich Philips parallel zu Sony eingekauft, ohne am Ende eine lukrative Spieleschmiede à la Psygnosis vorweisen zu können. Kurz nachdem Infogrames anteilig, die deutsche Bomico/Laguna-Gruppe vollständig übernommen waren, zog Eindhoven die Bremse und gab die Geschäftsführung an Infogrames ab. Obwohl Philips an Infogrames und Tochterfirmen beteiligt bleibt, kontrolliert kein holländisches Management, sondern der Stab um Bruno Bonnel die Geschäfte des größten europäischen Spieleherstellers.



GT vertreibt Spiele für alle Plattformen, die interne Entwicklung konzentriert sich bislang aber noch auf den PC. Im Bild: "Total Annihilation" der GT-eigenen Cavedog-Studios.

triebs- und Handels-Töchtern befinden sich inzwischen auch Entwicklungs-Companys ganz (Cavedog, Singletrac) oder anteilig (Oddworld) in GT-Besitz. Die Marktführerschaft nach verkauften "Einheiten" im ersten Halbjahr '96 ließ Konkurrenten erzittern.
Erst in den letzten Monaten wurde die GT-Dampfmaschine gebremst. Die geplatzte Übernahme des Mitbewerbers Microprose verunsichert die GT-Freunde. Für GT, die mit der Vermarktung der hier indizierten Ego-Shooter von Id und 3D-Realms den Markt aufrollten, kommen auch die ständigen Turbulenzen im Epic-Megagames/Apogee/3D-Realms-Umfeld ungelegen: Als "Gathering of Developers" versammelten sich erst kürzlich prominente 3D-Spieldesigner, die davor für GT Interactive entwickelten. Jetzt besitzt GT zwar viele Rechte und Lizenzen, aber kaum Teams, die daraus auch vernünftige Spiele basteln.
Ob GT die durch "GoD" und ähnliche Firmengründungen verlorene Entwicklungs-Power durch Maßnahmen wie den Ausbau der Edutainment-Abteilung Humongous (Verdopplung der Mitarbeiter auf 110) abfangen kann ist fraglich. Ein mächtiges Vertriebsnetz möchte ausgelastet werden: Allein in den USA beliefert GT knapp 3.000 Wal-Mart- und Target-Läden quasi exklusiv, darüberhinaus verkauft die Firma dort ihre Software an 20.000 Händler. Doch auch die krasse Multiformat-Spreizstellung (entwickelt wird sogar für Mac und Saturn) weist darauf hin, daß GT seine Stellung auf dem Markt noch nicht gefunden hat.



Seit dem letzten Jahr vertreibt und vermarktet GT auch Spiele für das N64, die bislang jedoch nicht intern, sondern von anderen Firmen entwickelt wurden. Um auch das hauseigene N64-Knowhow zu stärken, hat GT den einstigen Playstation-Spezialisten Singletrac ("Jet Moto", "Twisted Metal") erworben und auf die Nintendo-Konsole angesetzt. Konkrete Ergebnisse sind bislang aber noch nicht bekannt.



Im Playstation-Geschäft mischt GT bereits seit 1995 mit, doch wegen des strengen Auges deutscher Jugendschützer ist das Sony-Engagement der Firma hierzulande etwas schwächer als in England oder den USA. Neben Singletrac ist das kleine Oddworld-Team die einzige GT-Abteilung, die etwas von der Playstation-Programmierung versteht – das Gros der GT-Programmierer (Homongous, Cavedog) brütet schwerpunktmäßig über Pentium und Win95.



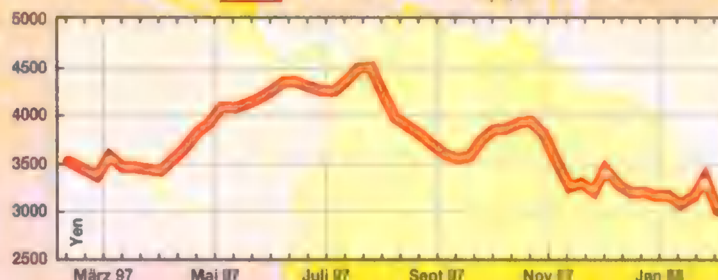
Bei GT läuft die Saturn-Entwicklung aus – eventuell erscheinen noch ein paar Umsetzungen.

KONAMI



GEGRÜNDET	1973
LABELS & ENTWICKLER	–
BÖRSE	Tokyo (9766)
MARKTWERT	rund 700 Millionen $
MITARBEITER	1500

Der japanische Entwickler und Hersteller Konami ist seit den frühen 80er-Jahren eine feste Größe im Videospielgeschäft: Nach "Frogger" und "Cobra" entwickelte die Firma legendäre Helden und Serien wie "Parodius", "Castlevania" und "Probotector". Bis Ende der 80er-Jahre war Konami ein Nintendo-Spezialist, der für NES, Super NES und Game Boy jeweils andere Fassungen seiner besten Spiele arrangierte. Während Konamis halbherzige Versuche, auf dem PC-Markt Fuß zu fassen scheiterten, vermarktet die Firma seit 1992 auch Spiele für Sega, ab 1995 auch für die Sony Playstation.
Die Spielhallenabteilung von Konami ist stark, für das Unternehmen aber längst nicht so wichtig wie z.B. der Arcade-Bereich für Sega. Die meisten N64- und Playstation-Spiele sind aufwendige Originalentwicklungen, gegen die Automaten-Umsetzungen wie "Midnight Run" blaß aussehen. Gelitten hat in den letzten Jahren auch der Glanz von Serien wie z.B. "Probotector"; der Wertverlust wird durch überragende Neukonzeptionen wie "ISS 64" aber locker aufgefangen.





In Japan von Konami vermarktet, für Deutschland aber nicht geplant: Fantasy-Umsetzungen für den Saturn (im Bild: "Vandal Hearts").



Mit "ISS 64" schockte Konami die anderen Nintendo-Lizenznehmer, auch zukünftige N64-Titel (z.B. "Castlevania") sollen technisch und spielerisch neue Wege weisen. Doch nicht alle Konami-Module kommen auch nach Deutschland: In Fernost ist u.a ein Baseballspiel im Handel.



In Japan ist die Playstation für Konami nur eine von drei Konsolen, in Europa aber klar das wichtigste System. Fast alle Playstation-CDs werden deshalb zügig auf PAL konvertiert und hierzulande ausgeliefert. An dieser konsequenten Playstation-Unterstützung wird sich auch in Zukunft nichts ändern.



Nur in Japan arbeitet Konami noch an Spielen und Umsetzungen für den Saturn. Bei uns lassen sich neue CDs nicht mehr blicken.

Time Warner: Der Einstieg der hochverschuldeten Medien-Nummer-1 Time Warner in das Spielgeschäft endete im Desaster: Die in England und den USA wild zusammengekauften Entwickler und Publisher (Atari, Accolade, Renegade, Hyperbole) waren nicht profitabel und wurden niemals vernünftig in das unübersichtliche Firmengeflecht eingebunden. Bis zuletzt stritten sich Abteilungen wie Time Warner Interactive, Warner New Media und Warner Interactive Entertainment um die Kompetenz im Spielesektor. Dann machte die oberste Geschäftsleitung rigoros Schluß und verscherbelte alle noch funktionstüchtigen Büros und Entwicklungsstätten. Da Time Warner auch beim interaktiven Fernsehens böse auf die Nase fiel, bleibt die Gruppe dem interaktiven Unterhaltungssektor nun fern. Die indirekte Beteiligung an Crystal Dynamics (durch die Warner-Tochter HBO) hat zum Glück noch kein Warner-Manager bemerkt...
Viacom: Die Viacom-Gruppe ist ein weltweit

PLAYER

namco



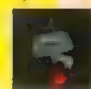
Trotz Erfolgen in den USA und Europa konzentriert sich Namco voll auf den japanischen Markt: Spiele "Tales of Destiny" erscheinen nur dort.

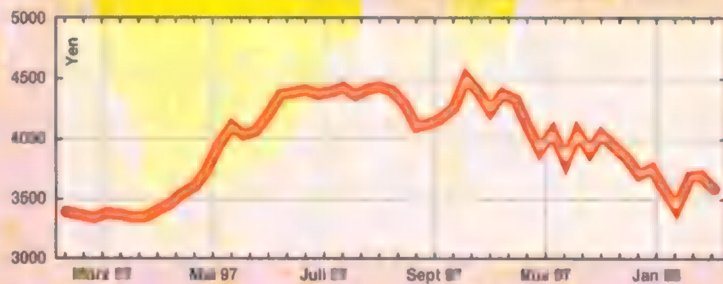
GEGRÜNDET	1955
LABELS & ENTWICKLER	Dream Pictures, div. Spielhallenketten in USA und Japan
BÖRSE	Tokyo (9752)
MARKTWERT	n.b.
MITARBEITER	1000

Japanische Unternehmen sind für Weitsicht, langfristige Planung und Beständigkeit bekannt. Im Gegensatz zu den größten angloamerikanischen Spielefirmen wurden alle erfolgreichen Japano-Hersteller (Konami, Taito, Sega) schon in den 70er-Jahren gegründet und haben jede Marktveränderung und jede Technik-Revolution überlebt. Besonders erfolgreich ist Namco, die Spielhallenhits wie "Pac-Man" und "Pole Position" bereits vor fünfzehn Jahren als einer der ersten Nintendo-Lizenznehmer fürs Wohnzimmer umsetzten. Doch der gute Name ist nicht nur in der Vergangenheit begründet, denn Ende der 80er-Jahre profilierte sich die Firma auch als Pionier der japanischen 3D-Computergrafik. Das Potential von Polygon-Grafik im Arcade- und Konsolenbereich erkannte Namco lange vor "Virtua Fighter". Nach Experimenten wie "Winning Run" (1989) und "Driver's Eye" brauste die Firma schon 1993 mit "Ridge Racer" der 3D-Konkurrenz davon. Gleichzeitig erweiterte Namco sein 3D-Knowhow durch aufsehenerregende Ride-Spielautomaten und Computer-Spielfilme ("Little Nemo"). Mittlerweile haben Square, Capcom und andere Japano-Firmen in diesem Bereich aufgeholt, doch medienübergreifend bleibt Namco ein paar Schritte voraus: Um die Computerfilm-Aktivitäten weiter auszubauen, gründete Namco vor einem Jahr mit Sony die "Dream Pictures Company", ein Studio, das sich auf hundertprozentig digitale Filme spezialisierte. Der Vorsprung im Arcade-Bereich macht Namco zur (neben Nintendo) wichtigsten Spieleschmiede Japans: Namco hält nicht nur Arcade-Ketten in Fernost und den USA, sondern forscht auch emsig an Hydraulik-Installationen und optimaler Hardware. Die jüngste Arcade-Kooperation führte Namco mit Square zusammen: Die beiden Firmen produzieren gemeinsam ein 3D-Prügelspiel.


Die alte Privat-Fehde zwischen Namco-Führung und Nintendo-Boß hat sich durch Namcos starkes Playstation-Engagement nicht gerade verbessert. Deshalb hat Namco bislang erst ein Spiel für das N64 ausgeliefert, die neueste Folge der in Japan erfolgreichen "Famista"-Baseballserie. Weitere Nintendo-Pläne sind von Namco nicht bekannt.


Von Nintendo durch eine legendäre Rivalität getrennt, unterstützte Namco mit Begeisterung die Markteinführung der Playstation von Sony. Bis heute blieb Namco der neben Square und Psygnosis wichtigste Spieleentwickler für diese Plattform, auch wenn längst nicht alle Großproduktionen nach Deutschland kommen. Das in MAN!AC 3/98 vorgestellte "Tales of Destiny" ist eines der wenigen 2D-Spiele im Namco-Katalog, und der Beweis, daß sich Namco nicht nur mit Prügel- und Rennspielen, sondern auch mit Rollenspielwerken auskennt.

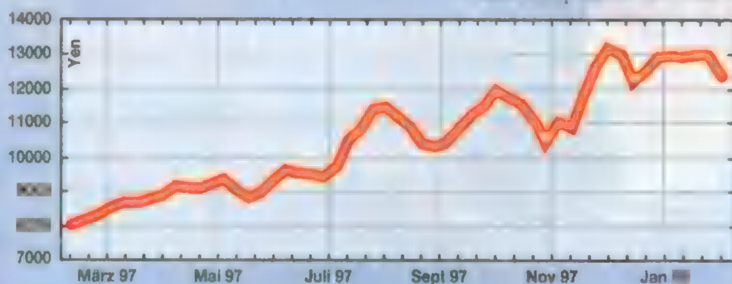

Für Sega entwickelt Namco nun schon seit geraumer Zeit nicht mehr.



Nintendo

GEGRÜNDET	1951
LABELS & ENTWICKLUNGSFIRMEN	Rare, Satellite Digital Audio Broadcasting Co. (Ex-"Satellaview")
BÖRSE	Tokyo (7974)
MARKTWERT	rund 6 Milliarden $
MITARBEITER	4000

Nintendo ist der einzige Major Player, der ausschließlich für eigene Konsolen Spiele entwickelt und seine Helden auch durch Lizenz-Deals kaum auf andere Plattformen entläßt. Daneben liebäugelt das Unternehmen wieder mit dem Mitte der 80er-Jahre verlassenen Arcade-Geschäft und kooperiert hier mit Williams und Seta. Geld bringt der Firma momentan nicht das N64, sondern der unverwüstliche Game Boy und dessen "Pokemon"-Serie.



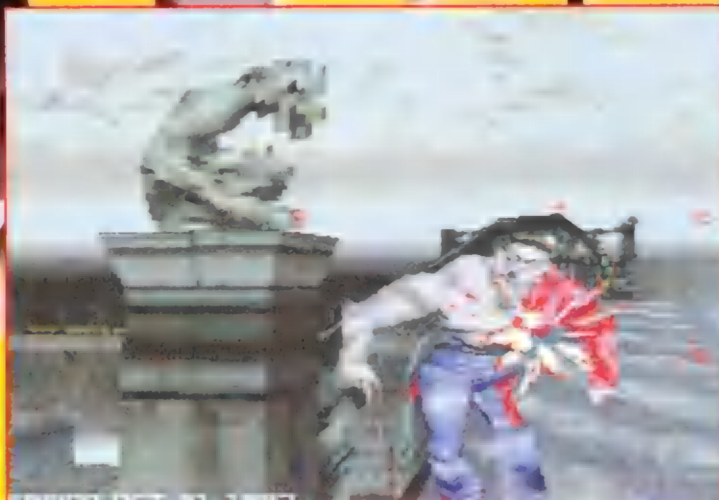
operierender Medienkonzern, mit dem es nur Time Warner, Bertelsmann und Disney aufnehmen können. Durch Marken wie MTV und familienfreundliche Medien-Outlets wie die Blockbuster-Kette schien der Erfolg auf dem Computer- und Videospielmarkt sicher, doch alle Versuche, interne Synergieeffekte zu nutzen und ein schlagkräftiges Software-Paket zu bündeln, schlugen fehl. Entnervt und vom Time-Warner-Spielerückzug ermutigt, begann auch Viacom ab 1996 mit dem rigorosen Abbau aller Spieleaktivitäten. Nach der Schließung der "New Media"-Abteilung befindet sich jetzt noch Virgin im Besitz der Gruppe. Der Verkauf dieses letzten Spielestandbeins scheint jedoch beschlossen, als potentieller Käufer wird nun auch die europäische Infogrames-Gruppe gehandelt. Angeblich ist Infogrames am vorzüglichen Vertriebssystem von Virgin interessiert und würde auch das Development-Knowhow der Virgin-Tochter Westwood ("Command & Conquer", "Blade Runner") gerne übernehmen.

Einen scharfen Blick beweist Nintendo auch bei der Einführung neuer Technologien: Innovative US-Unternehmen wie Rambus, SGI, Netscape und Reflections wurden früh entdeckt und dann meist eng in die Firmenstrategie eingebunden. Auch wenn einige Pläne Nintendos nicht aufgingen (z.B. der "Virtual Boy") scheint die Firma allen anderen Spieleherstellern immer ein paar Jahre voraus. So experimentiert Nintendo schon lange mit der Satelliten-Übertragung von Spielinhalten direkt in die japanischen Haushalte. Durch die Gründung der "Satellite Digital Audio Broadcasting" wurden Nintendos terrestrische Pläne kürzlich zementiert.

Nintendo kümmert sich traditionell nur um die eigenen Spielkonsolen und entwickelt somit nur für Game Boy und N64. Mit 64DD-Unterstützung soll das letztgenannte System bis ins 21. Jahrhundert überleben. Exklusiv-Entwicklungen in Europa, den USA und vor allem in Japan sichern den langfristigen Erfolg. Obwohl das N64 in seinem Heimatland von der Playstation geschlagen wurde, entstehen die meisten Spiele und alle Hardware-Addons für das N64 noch immer in Japan.



Nintendo sucht sich seine Technologiepartner sehr vorsichtig aus: In England beteiligte es sich bislang nur am Topentwickler Rare.



Arcade-Kompetenz: Auch zukünftige Saturn-Spiele (Bild: "House of the Dead") holt sich Sega zumeist aus der Spielhalle.



SEGA

GEGRÜNDET
1960

LABELS & ENTWICKLER
Gameworks, Heat Network, Segasoft, Visual Concepts, Sims, Adeline

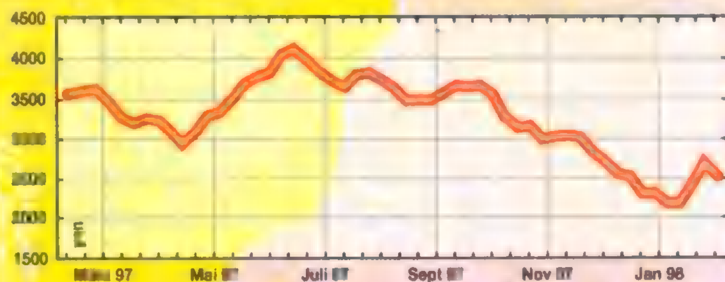
BÖRSE
Tokyo (7964)

MARKTWERT
n.b.

MITARBEITER
4000

Der japanische Spielegigant hatte in den letzten Jahren ganz schön einstecken müssen, ist aber immer noch eine Macht, mit der Spieler rechnen müssen. Gegen Sega und seine knapp 4.000 Angestellten wirkt selbst Branchen-Primus Electronic Arts wie ein Zwerg. Seit 1984 ist Sega ein Teil des japanischen Technologiekonzerns CSK, der manchmal als Fremdhersteller für Sega-Konsolen in Erscheinung tritt. Davon abgesehen operiert Sega international jedoch unabhängig – mit wechselndem Erfolg. Progressive Multimedia-Ideen wie die Edutainment-Hardware "Pico" oder der Sega-Channel floppten böse, auch Spiele-Joint-Ventures (z.B. Rocket Science) fügten der an der Börse von Tokyo notierten Firma in den letzten Jahren Verluste zu. Verläßlich operierte nur die Spielhallenabteilung, der Sega 1994 die übernommene Pinball-Division von Data East hinzufügte. Dank talentierter AM-Abteilungen, Riesenspielhallen in der ganzen Welt und dem Dreamworks-Schulterschluß mit Bill Gates und Universal blieb Sega der neben Namco und Williams wichtigste Automatenaufsteller. Dagegen wird das Consumer-Softwaregeschäft von herben Turbulenzen geschüttelt: Der Sega Saturn verliert nach den USA und Europa nun auch in Japan an Halt, während die vor zwei Jahren gestarteten PC-Aktivitäten die Wintel-Gemeinde noch weitgehend kalt lassen. Auch der US-Ableger SegaSoft, der in Eigenregie Spiele für den PC entwickelt, konnte bislang noch keinen Verkaufshit produzieren und steht jüngsten Gerüchten zufolge kurz vor der Liquidation.

Der geplatzte Zusammenschluß mit Bandai markierte den Tiefpunkt der frühen Sega-Jahre, sollte die jüngsten Erfolge der Firmengruppe aber nicht verdecken. Mit den "Print Club"-Fotoautomaten löste Sega einen Japan-weiten Hype aus, der inzwischen nahezu alle Mitbewerber auf den Plan rief und sicherlich bald auch in den Westen schwappt. Mit der kürzlichen Übernahme zweier renommierter



...und zwei Gewinner



Sony Music macht mobil: Japanische Entwickler schufen "Tenchu".

Sony: Für den mächtigen Sony-Konzern ist das Spiele-Business mehr als nur ein Nebenkriegsschauplatz: Im Gegensatz zu anderen Medien-Majors eroberte Sony den Interactive-Sektor zielstrebig und konsequent. Nach ersten Computer- und Videospielen Anfang der 80er-Jahre entwarf Sony mit dem SNES-Soundchip erstmals auch Konsolen-Hardware. Know-how, das vor dem Start der Playstation noch fehlte, wurde kurzerhand eingekauft: Erst als der englische Hersteller Psygnosis in den Konzern eingegliedert war, konnte die Playstation-Offensive auch in Europa beginnen. Heute macht die Sony-Tochter Sony Music vor allem durch das Playstation-Geschäft kräftig Gewinn. Zusammengerechnet verdient Sony durch Videospiel-Hard- und Software mehr als mit seinen amerikanischen Filmstudios.



Mit Bestsellern wie "Formel 1" ist Sony-Tochter Psygnosis selbst zum Spiele-Major angewachsen



PLAYER

SPIELEBIBLIOTHEKEN DER MAJOR PLAYER

FIRMA	UMFANG*	WICHTIGSTE TITEL	WIEDERVERWERTUNG
Sega	500	Virtua Fighter, Sonic	★★★★ Den größten Vorrat an alten Spielen, Klassikern und Bestsellern der 80er- und 90er- Jahre besitzt Sega. Die Recycling-Strategie ist konsequent und lukrativ: Bewährte "Brands" werden weitergeführt, uralte Spiele emuliert und wiederverkauft.
Electronic Arts	300	Wing Commander, FIFA Soccer	★★ EA pflegt seine besten Namen durch regelmäßige Updates und Fortsetzungen, hat den umfangreichen 80er-Jahre-Katalog aber bis jetzt noch nicht wiederverwertet - das professionelle "Recycling" haben japanische Firmen besser drauf.
Konami	260	Track & Field, Castlevania	★★★★ Auch wenn Namen wie "Probotector" und "Castlevania" in Deutschland etwas an Klang verloren haben, pflegt Konami seine "Brands" durch Fortsetzungen und Neuauflagen, aber auch durch 1:1-Umsetzungen (z.B. "Konami Antiques", "Gradius Deluxe").
Infogrames	240	V-Rally, Alone in the Dark	★ Nur auf dem Papier hat die Firma einen mächtigen Spielevorrat: Die 80er-Jahre-Titel von Ocean und Infogrames waren spielerisch bescheiden und lohnen keine Neuauflage. Außerdem sind viele Lizenzen, mit denen sich die Spiele schmückten, nun verfallen.
Namco	220	Pac-Man, Ridge Racer, Tekken	★★★★★ Den Wert technisch veralteter Titel hat als erster Namco erkannt. Seit Anfang der 90er-Jahre erscheinen für Playstation und Game Boy, aber auch für die Spielhalle 1:1-Remakes und Updates von "Galaga", "Pac-Man" & Co.
Activision	190	Zork, Pitfall	★★★★★ Infocom dient Activision als reines Nostalgie-Label, das neben ständigen Zork-Updates auch die Textadventure-Originale unters Volk bringt. Auch durch Oldie-Compilations nützt Activision seine gewaltige Softwarebibliothek aus.
Nintendo	140	Mario, Zelda Donkey Kong	★★★ Das Renommee der altgedienten Nintendo-Stars Mario, Kong und Zelda bleibt für Nintendo die wichtigste Erfolgsgarantie. Gleichzeitig verkauft der Marktführer auch 1:1-Versionen seiner ältesten Titel (z.B. "Game & Watch" für Game Boy).
Acclaim	100	Turok	★ Acclaim besitzt keine gepflegte Produktbibliothek: Die abgelaufenen Lizenzen und Wegwerfprodukte der späten 80er-Jahre lassen sich heutzutage nicht mehr verwerten, echte Klassiker hat Acclaim nicht im Programm.
Eidos	90	Tomb Raider	★ Durch die in Eidos aufgegangenen Ex-Publisher Domark und US Gold besitzt Eidos eine umfangreiche Spielebibliothek, jedoch ohne echte Klassiker. Neuauflagen gibt's somit nicht.
GT	10	Abe's Odysee, indiz. Ego-Shooter	★★ In den wenigen Jahren ihres Bestehens konnte die US-Company noch keine ordentliche Produktbibliothek aufbauen. Stattdessen half GT anderen Firmen (z.B. Williams) bei der Vermarktung des Backkatalogs.

* Originaltitel, ohne Umsetzungen

Spieleentwickler in Frankreich und den Vereinigten Staaten bereitet sich Sega außerdem auf die 64-Bit-Zukunft vor. Wie die Synergieeffekte zwischen WindowsCE-Konsole und Win95-PC-Markt auf der einen Seite, Heimgerät- und Arcade-Technologie auf der anderen Seite genutzt werden, davon hängt Segas Zukunft ab.


Weiterhin volles Engagement für den Saturn, bei gleichzeitiger Vorbereitung auf die 64-Bit-Konsole "Katana" alias "Dural". Neben Spielhallen-Umsetzungen programmiert Sega auch vorzügliche Rollen- und Strategiespiele, die aber teilweise nur in Japan vermarktet werden.


Neben N64-Exklusiventwicklungen produziert Infogrames 3D-Spiele wie "Space Circus" (Bild) auch gleichzeitig auf PC und N64.

INFOGRAMES MULTIMEDIA

GEGRÜNDET
1985

LABELS & ENTWICKLUNGSFIRMEN
Ocean, Sunflowers, Curved Logic, DID, Merit Studios, Neon

KAPITAL
ca. 20 Millionen $

MITARBEITER
750

Der einzige Major Player ohne Börsen-Notierung steht am Ende unserer Übersicht: Durch die Übernahme der ehemaligen Philips-Media-Firmen und durch die Fusion mit dem englischen Software-Hersteller Ocean wurde Infogrames (davor bekannt durch "Alone in the Dark" und viele Spiele mit den Schlumpfen) zum größten europäischen Publisher. Momentan versucht das französische Management, die kunterbunte Produktpalette zu glätten, kann aber nicht verhindern, daß durch die Firmenzusammenführung viele Titel auf Konkurrenz im eigenen Hause stoßen. Infogrames konzentriert sich gleichermaßen auf Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb und besitzt dazu Tochterfirmen in allen wichtigen europäischen Ländern sowie in Nord- und Südamerika.

Der grandiose Erfolg von "V-Rally" blieb jedoch ein europäisches Phänomen, amerikanische Playstation-Besitzer konnten mit dem Rally-Spaß nichts anfangen. Noch ist die Infogrames-Gruppe also kein echter "Global Player". Zukünftig wird Infogrames vor allem das Nintendo-Engagement verstärken und hat dazu u.a. alle Trickfiguren der amerikanischen Warner Studios aufgekauft. Mindestens zwei N64-Module sollen bis Anfang '99 aus diesem gewaltigen Lizenz-Deal entstehen. Auch weitere Game-Boy-Spiele sind geplant. Neben den eigenen Spielen vermarktet Infogrames durch seine Vertriebsniederlassungen weiterhin Spiele anderer Publisher.


Die N64-Maschinerie läuft bei Infogrames auf vollen Touren: 1998 sollen mindestens vier Spiele z.T. exklusiv für das N64 erscheinen.


Trotz vollem Nintendo-Engagement bleibt Infogrames der Playstation treu. Auch für die Sony-Konsole werden Titel exklusiv entwickelt. Während sich N64-Fans z.B. über die Warner-Helden freuen, kommen Asterix und Lucky Luke nur auf Playstation.


Nix Neues aus dem Westen: Saturn-Entwicklungen plant keine der Infogrames-Töchter.

Fox: Die Übernahme der Fox-Studios- und Sender, ein erfolgreiches Satellitengeschäft und gute Verbindungen zu den asiatischen Märkten machten den News-Chef Robert Murdoch zu einem Medien-Manager, mit dem es weltweit kaum ein anderer aufnehmen kann. Der konsequenten, konzernübergreifend sorgfältigen Geschäftspolitik gelang auch der Einstieg ins Software-Business: Die Spieleabteilung Fox Interactive begann als Lizenz-Händler, wurde zum Entwickler und vermarktet seit einem guten Jahr sogar selbst. Nach dem mittelprächtigen Sega- und Nintendo-Debüt "The Pagemaster" 1994 besann sich Fox auf Qualität: Unter den drei 32-Bit-Spielen findet sich keine Niete. Das vorsichtige Auftreten auf dem Software-Markt scheint sich für Fox Interactive bzw. Firmenmutter News auszuzahlen. Auch Internet-Spieler haben es ohne ihr Wissen bereits mit Robert Murdoch und Fox zu tun: Der amerikanische Online-Provider "Delphi" brachte Murdoch kein Glück, wohl aber die unscheinbare Delphi-Tochter Kesmai, einer der führenden Hersteller von Online-Spielen.

THEO KRANZ VERSAND

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

& LÄDEN

Laden
94032 Passau,
Bahnhofstraße 28

Laden
97070 Würzburg,
Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996
AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

ANGEBOTE DES MONATS

F1 Pole Position (N64) 99,-

Pandemonium 2 (PS) 59,-

Soviet Strike (SA) 24,-

Swagman (SA) 39,-

Nagano Winter Ol. N64 144,-/PS 99,-

Command & Conquer 2 (PS) 89,-

Bushido Blade (PS) 89,-

Nightmare Creatures (PS) 79,-

Tomb Raider 2 (PS) 89,-

Diablo (März) (PS) 89,-

Final Fantasy 7 (PS) 99,-

Formel 1 '97 (PS) 109,-

Newman H. Racing (März) (PS) 89,-

Masters of T.Käsi (März) (PS) 99,-

Pitfall 3D (März) (PS) 89,-

Riven - Myst 2 (PS) 144,-

SONY PLAYSTATION

289,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION WIE OBEN INKL. OFFIZ. SONY GAMES GUIDE	299,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
CONTROL PAD CON. STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.)	119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,-
JOYSTICK DOMINATOR	69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA ICE HOCKEY	89,-
ACTUA TENNIS (APRIL)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	89,-
BATMAN UND ROBIN (MÄRZ)	84,-
BEAST WARS (APRIL)	89,-
BLAZE N BLADE	89,-
BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ)	84,-
BRAHMA FORCE (MÄRZ)	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BROKEN HELIX	99,-
BUGGY	94,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART IN.CAR-WORLD SERIES(MAI)	79,-
CHILL (MÄRZ)	79,-
CLOCK TOWER	99,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
CONSTRUCTOR (MAI)	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (APRIL)	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ)	89,-
DIABLO (MÄRZ)	89,-
DISCWORLD 2	89,-
DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-
FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (MAI)	89,-
G-POLICE	109,-
GEX 2 (GEX 3D) (MÄRZ)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-
GRAN TURISMO (MAI)	89,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HERCULES	89,-
INDY 500 (MÄRZ)	89,-
ISNOGUD	94,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-
K1 - THE ARENA FIGHTER	99,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER	89,-
MASTERS OF TERÄS KASI (MÄRZ)	99,-

DEATHTRAP DUNGEON (März) (PS) 89,-

FORSAKEN (Mai) N64 129,- PS 89,-

GEX 3D (März) (PS) 89,-

GRAN TURISMO (Mai) (PS) 89,-

LUCKY LUKE (April) (PS) 94,-

JETZT NEU! magazin

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

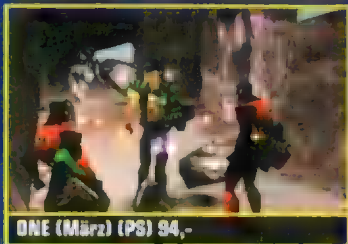
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE, 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN.

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
0931/35 45 20
0180 52 11 844

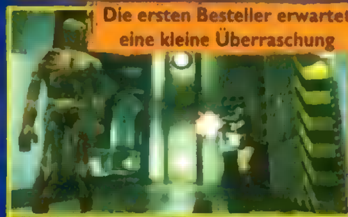
MATCH DAY 3 84,-
MDK 84,-
MEDIEVAL 89,-
MEGA MAN 8 (MÄRZ) 89,-
MEGA MAN BATTLE & CHA.(MÄRZ) 89,-
MEN IN BLACK (APRIL) 89,-
MONOPOLY 84,-
MOTO RACER 89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 je 79,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APRIL) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
NASCAR 98 89,-
NBA FASTBREAK (MÄRZ) 79,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 99,-
NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ) 89,-
NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ) 89,-
NHL 98 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
NHL FACE OFF 98 (MÄRZ) 79,-
NHL POWERPLAY HOCK. 98(MÄRZ) 84,-
NIGHTMARE CREATURES 79,-
NINJA (APRIL) 99,-
ONE (MÄRZ) 94,-


ONE (März) (PS) 94,-

PAX CORPUS (MÄRZ) 89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL) 94,-
PITFALL 3D (MÄRZ) 89,-
POWERBOAT RACING (MÄRZ) 84,-
PREMIER MANAGER 98 89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ) 79,-
RASCAL (MÄRZ) 89,-


RASCAL (März) (PS) 89,-

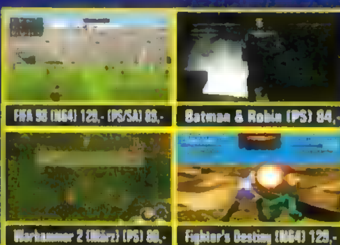
REBOOT (MÄRZ) 89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-



RESIDENT EVIL 2 (Mai) (PS) 99,-

RISIKO 84,-
RIVEN - MYST 2 114,-
ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL) 89,-
SHADOW MASTER 84,-
SIGN OF THE SUN (MÄRZ) 84,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER 98 (MÄRZ) 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
STEEL REIGN 79,-
STREETFIGHTER COLLECT.(MÄRZ) 84,-
SUPERCROSS 98 (MAI) 94,-
SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ) 89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
TENNIS ARENA 84,-
TEST DRIVE 4 89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ) 89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE) 159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
UBIK 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-

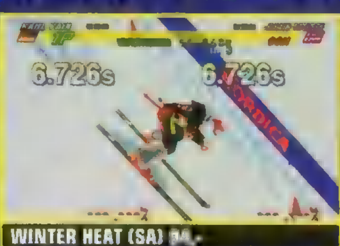
VIGILANTE (MAI) 89,-
VIRTUAL BASEBALL 95 79,-
VMX RACING 89,-
VR 3000 (APRIL) 94,-
WARCRAFT II 89,-
WARHAM. 2-DARK OMEN (MÄRZ) 89,-
WAYNE GRET. HOCKEY 98 (MÄRZ) 79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,-
WRECKING CREW 99,-
X-MEN CHILD. O.T. ATOM (MÄRZ) 84,-
XENOCRACY (APRIL) 84,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-
Z 79,-


FIFA 98 (N64) 129,- (PS/SA) 89,-
Batman & Robin (PS) 84,-
Warhammer 2 (März) (PS) 89,-
Fighter's Destiny (N64) 129,-



Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SPIEL "SOVIET STRIKE"
SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET+BLAM MACHINEHEAD +SHELLSHOCK+THUNDERHAWK 2
CONTROL PAD ORIG. 44,-
LENKRAD MAD CATZ (inkl. Pedale) 119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ATLANTIS (2CD) (MÄRZ) 99,-
BATTLE SPORT 84,-
BEDLAM (MÄRZ) 99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BURNING RANGERS (APRIL) 89,-
BUST A MOVE 3 59,-
COMMAND & CONQUER 99,-
CROC 89,-
DISCWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKAT. 89,-
FORMULA KARTS 89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
MAXIMUM FORCE 74,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 89,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-
PANZER DRAGOON SAGA (APR) 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAR) 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE (MÄRZ) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC R - SONIC 1.T. 99,-



WINTER HEAT (SA) 94,-

STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREET FIGHTER COLLECT. (MAR) 84,-
TETRIS PLUS 79,-
WARCRAFT 2 89,-
WINTER HEAT 94,-
WIPEOUT 2097 89,-
WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
Z (MÄRZ) 99,-



Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CONTROL PAD - ORIG. 54,-
(ROT,GRÜN,BLAU,GELB,SCHWARZ,GRAU)
LENKRAD LX4 129,-
INKL. PEDALEN, MEM.CARD-EINSCHUB
GAME BUSTER 99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.FKT) 49,-
LX4 TREMOR PAK 29,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
MEMORY CARD 4 MEG 79,-
BLAST CORPS 114,-
BOMBER MAN 64 89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
CRUISN USA 89,-
DARK RIFT 129,-
DIDDY KONG RACING 89,-
EXTREME G 119,-
F1 POLE POSITION 64 99,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIK. 129,-
FIGHTERS DESTINY 129,-
FORSAKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MÄRZ) 149,-
GOEMON MYST. NINJA (MÄRZ) 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK 134,-
MARIO KART 64 89,-
MULTI RACING CHAMPIONSH. 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA PRO 98 (MÄRZ) 139,-
NHL BREAKAWAY 98 129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL) 129,-
SAN FRANCISCO RUSH 129,-
SNOWBOARD KIDS 89,-
SUPER MARIO 64 89,-
TETRISPHERE (MÄRZ) 89,-
TOP GEAR RALLY 139,-
TUROK 99,-
WAYNE GRETZKY 98 HO. (APR) 129,-
WCW WRESTLING 135,-
YOSHIS STORY (MÄRZ) 89,-


YOSHI'S STORY (März) (N64) 89,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX -
DT. (HUND) ~~39,-~~ 14,-
REXI - DT. (HUND) ~~29,-~~ 9,-

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

Sega Saturn

ANDRETTI RACING 29,-
BLAM MACHINEHEAD 24,-
BLAZING DRAGONS 24,-
CHAOS CONTROL 19,-
CRYPT KILLER 24,-
D 14,-
DARKLIGHT CONFLICT 29,-
FIFA SOCCER 97 19,-
HEXEN 39,-
IN THE HUNT 24,-
JACK IS BACK 19,-
JOHNNY BAZOOKATONE 19,-
LAST BRONX 79,-
MADDEN NFL 97 14,-
MASS DESTRUCTION 49,-
NBA JAM EXTREME 34,-
NBA LIVE 97 24,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG CON.PAD 79,-
OLYMPIC SOCCER 19,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 24,-
SHOCKWAVE ASSAULT 14,-
SOVIET STRIKE 34,-
STARFIGHTER 3000 19,-
SWAGMAN 39,-
THUNDERHAWK 2 24,-
VIRTUA HYDLIDE 39,-
VIRTUAL GOLF 24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 39,-
TOMB RAIDER 59,-
TRASH IT 24,-

Playstation

ADIDAS POWER SOCCR PLAT (MÄRZ) 49,-
AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,-
CRASH BANDICOOT - PLAT (APRIL) 49,-
DESTRUCTION DERBY 2 - PLATINUM 49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 44,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 44,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM 44,-
MASS DESTRUCTION 49,-
MICRO MACHINES V3 49,-
PANDEMONIUM 2 59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLAT (MÄRZ) 49,-
RAYMAN - PLATINUM 44,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 44,-
SOUL BLADE - PLATINUM (APRIL) 49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM 44,-
TIME COMMANDO 39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM (MÄRZ) 49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 44,-
WIPEOUT 2097 - PLATIN. (MÄRZ) 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

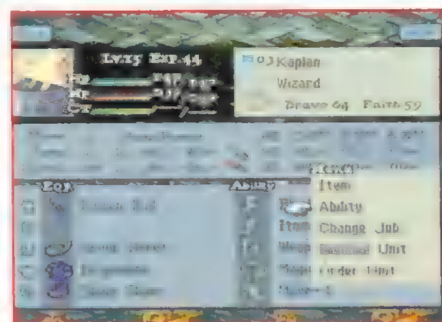
AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

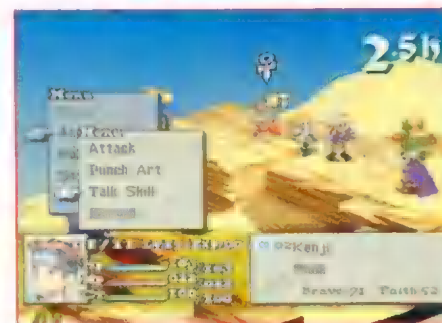
SONY DIMENSION



Übersichtlich und komfortabel: Wenn der Zauberer einen Spruch vorbereitet, zeigen rote und gelbe Felder Reichweite und Wirkungsradius (kleines Bild). Danach bricht die Hölle los!



Detailverliebt: Den aktuellen Beruf Eurer Helden erkennt Ihr an der Kleidung. Zwischen den individuellen Fähigkeiten...



...wählt Ihr je nach Situation im Kampf: Hier versucht es Euer Kampfmönch mit seiner Überredungsgabe.

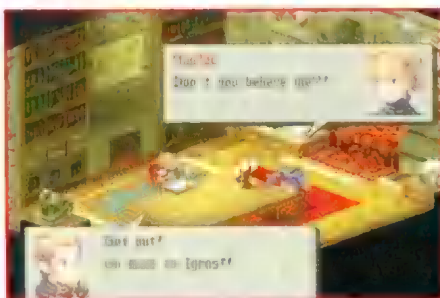
Final Fantasy Tactics

PS Sternstunde für Strategiefeinschmecker: Daß Square mit "Final Fantasy Tactics" das beste Fantasy-Epos aller Zeiten schuf, wißt Ihr seit unserem doppelseitigen Jubeltest in MAN!AC 9/97. Jetzt erschien die US-Variante der Heldensage: Verständliche Menüs und eine englische Hintergrund-Story sind uns Anlaß für einen zweiten, ergänzenden Importtest.

Wo im Japan-Original wirre Kanji-Folgen über den Bildschirm scrollten, entfaltet sich nun ein großartiges Heldenepos, fein gewoben aus Treue und Verrat, Stolz und Eitelkeit: Ein Bürgerkrieg spaltet das Land in zwei Fronten. Als Ritterorden im Dienste des Prinzen Larg steht die edle Familie der Beoulve im Mittelpunkt des Geschehens. Ihr seid der jüngste Sproß des Kriegerclans und werdet in ein Abenteuer gerissen, das all Eure Ideale in Frage stellt.

Die opulente Handlung ist nur einer der Vorteile der US-Version. Neben den Gesprächen, die putzige Ritter mit bühnenreifer Gestik darbieten, versteht Ihr jetzt auch die vielen Hilfsfunktionen von "FF Tactics". In Animation und Text werden Euch Kampf und Zauberei erklärt, außerdem steht ein Geschichtsschreiber bereit, der alle Ereignisse minutiös verzeichnet. Wenn Ihr nicht mehr wißt, wer der geheimnisvolle Fremde in Kapitel 2 war, fragt Ihr die Charakterdatenbank, und Euer aktuelles Wissen über die Gestalt wird angezeigt.

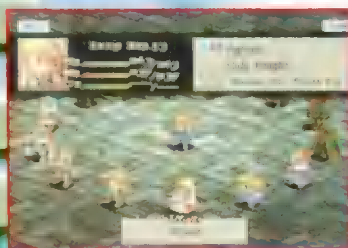
Das englischsprachige Drumherum vervollständigt die perfekte Aufmachung und luxuriöse Ausstattung des Strategiespiels. Auch Eure Wanderung über die vergilbte Karte der Oberwelt und die Gefechte in dreh- und zoombarer Isometrik-Landschaft wird Euch von komfortablen Menüs und schlauem Bildschirm-Layout versüßt. Handlung und strategischer Gehalt müssen sich hinter der vorbildlichen Aufmachung nicht verstecken: Mindestens 70 Schlachten liegen zwischen Euch und der Auflösung der Familiensage. Während Ihr atemlos der Handlung folgt, gegen Kidnapper, Verräter und ideologische Wirrköpfe kämpft, wächst Eure Truppe zum Superhelden-Team.

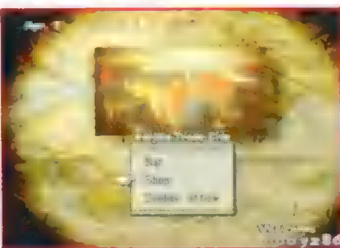


Bruderzwist im Hause Beoulve: Die Handlung von "FF Tactics" ist reich an glücklichen Wendungen – und bösen Überraschungen!

Ein komplexes Beförderungssystem belohnt Euch für gewonnene Schlachten. Ihr könnt jederzeit wählen, welche Laufbahnen Eure Helden einschlagen und bestimmt dadurch, welche Talente sie später beherrschen: Vom Flirt (der feindliche Kämpfer auf Eure Seite zieht) bis zur Drachenbeschwörung, vom gezielten Schlag gegen die Zauberwaffe des Feindes bis zum heilenden Handauflegen lernen Eure Kämpfer Dutzende von Talenten, Zauber und Gegenzauber. Auch mit Waffen, Magie und Schmuckgegenständen ist "FF Tactics" reich ausgestattet.

"FF Tactics" ist umfangreich und so komplex, daß Ihr mindestens eine Woche in der Welt von Ivalice gefangen seid. Wer taktische Scharmützel liebt, wird das Spiel seinem Rollenspiel-Bruder "FF 7" vorziehen. Wer letzteren schätzt (und inzwischen durchgezockt hat), sollte die Welt der Chocobos und bildschirmfüllenden Zaubersprüche auch als Fantasy-Stratege bereisen: "FF Tactics" ist ein prachtvolles Playstation-Spiel. *wi*







Hat ein Held in seiner Sparte ausgelernt, gebt Ihr ihm einen neuen Beruf (Bild links). Mitte: Waffen und Kleidung findet Ihr in jeder Stadt. Rechts: Aus Eurer Armee wählt Ihr vor der Schlacht fünf geeignete Streiter.

SPIELSPASS 90%

HERSTELLER: SQUARE
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

AB 12

Edel-Strategiespiel für Fantasy-Fans: Zwischen Zauber-FX und Rollenspielregeln erwartet Euch eine gewaltige Heldensage.



Ein Meilenstein der Shoot'em-Up-Geschichte: Im dritten Level von "R-Type" umrundet Ihr ein gigantisches Alien-Raumschiff mit mächtigen Verteidigungsanlagen.

R-Types

PS Irem ist tot, lang lebe Irem: Aus den Überresten der japanischen Pleite-Company hat sich ein neues „Irem" mit alten Werten geformt. Als erstes Projekt wurde das Recycling ihrer wohl besten Spiele auserkoren. So finden sich auf der „R-Types"-CD die beiden legendären Shoot'em-Ups „R-Type" und „R-Type 2" in authentischen Arcade-Versionen. Obwohl die beiden Horizontal-Scroller aus den Jahren '87 und '89 stammen, sind sie grafisch nicht gnadenlos veraltet. Wir müssen zwar ohne 3D-Effekte auskommen, dafür faszinieren die Klassiker mit einem hochmodernen Spieldesign: Im Lauf der letzten zehn Jahre gab es viele Ballerspiele, doch so abwechslungsreiche, taktisch gewürzte Action-Levels wie in den beiden „R-Type"-Episoden sind schwer zu finden. Insgesamt 14 Spielstufen bieten hochkarätigen Laser-Spaß mit durchschlagenden Extras – allen voran der an- und abdockbare Satellit. Der Schwierigkeitsgrad ist insbesondere beim zweiten Teil enorm hoch, jedoch mit Übung und Geschicklichkeit kämpfen sich Profis Feind für Feind voran.
Abgerundet wird „R-Types" durch ein Full Motion Video von „R-Type Delta", einer Playstation-Neuentwicklung mit traditionellen Zutaten und bombastischer 3D-Optik à la „Einhänder". Außerdem dürfen wir eine „R-Type"-Historie mit Infos zur Entstehungsgeschichte, allen Feinden und sogar 3D-Modelle einiger Alien-Kreationen anschauen – leider mit konsequent japanischem Text. Auch wenn ich mir „R-Type Leo" mit auf der CD gewünscht hätte, kann ich Genre-Fans trotzdem zum Kauf ermutigen. Die beiden „R-Types" spielen sich heute genauso gut wie vor zehn Jahren und gehören noch immer zur Elite der Shoot'em-Ups. Wer kurzzeitig auf 3D-Spielereien verzichten kann, der sollte sich dieses dynamische, motivierende und clever designte Action-Spektakel nicht entgehen lassen! *mg*



Faszinierende Unterwasserwelt in "R-Type 2": Der Satellit blockt zumindest die Frontalangriffe ab.

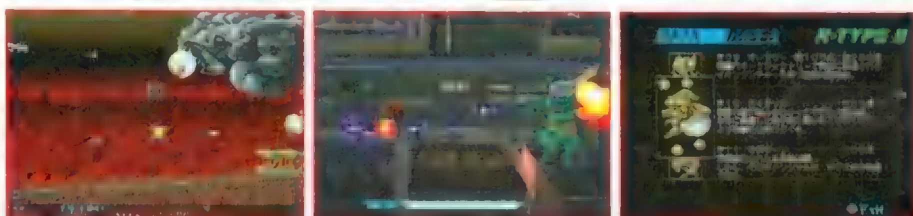


SPIELSPASS 83%

HERSTELLER: IREM
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Nonstop-Action mit taktischem Pfiff: Zwei (noch immer) sehenswerte Horizontal-Scroller mit nahezu perfektem Leveldesign.

AB 6



Links das Schlachtschiff des dritten "R-Type 2"-Levels, daneben eine FMV-Impression des angekündigten "R-Type Delta", ganz rechts ein Auszug der "R-Types"-Datenbank.





Turbulent, aber unübersichtlich: Angeschnittene, isometrische Spielfelder und Objekte im Vordergrund erschweren Bombermans Manöver.

Bomberman World

PS Eine Mischung aus neuer "Bomberman"-Grafik (angedeutetes 3D durch isometrische Perspektive) und den Elementen und Extras der 16-Bit-Ära vermischt Hudson zur "Bomberman World", dem Playstation-Debüt des Sprengmeisters. Extras wie Roll- und Handschuhe kennen Fans u.a. vom Super Nintendo, auch die scrollenden Solospieler-Labyrinthe und die thematisch geordneten Endgegner übernahmen die Designer aus den alten Spielen. Besser wird "Bomberman" durch die dezent aufgepeppte Optik nicht, auch wenn "World" mehr Spaß macht als das vermurkste "Fight" auf dem Saturn (MAN!AC 3/98). Die räumlichen Hindernisse (Säulen, Quader, Bäume) schaden der Übersicht und erschweren das blitzschnelle Manövrieren. Trotz der (erfreulichen) Verwandtschaft zum legendären Ur-"Bomberman" ist "World" kein echter Fortschritt. Solo-Spieler haben die größte Auswahl an Spielvarianten, doch erst mit ein bis vier Kumpels macht "World" ordentlich Laune: Zehn Labyrinthe, zwei Spielvarianten und individuell einstellbare Handicaps stehen für ausgedehnte Multiplayer-Gemetzel zur Verfügung. Wer kein anderes "Bomberman" besitzt, greift zu. *wi*

Mit jedem "Bomberman"-Update wurden neue Extras eingeführt. In der "Bomberman World" findet Ihr 20 unterschiedliche Hilfsmittel, die im Solo- und im Multiplayer-Modus das Überleben erleichtern, aber auch nach hinten losgehen können. Neben den Standards "zusätzliche Bombe" und "längere Flamme" findet Ihr Hand- und Rollschuhe, kugelsichere Weste, Herzchen, Stopuhren und sogar "Power"-Bomben und Extraleben. Dazu gesellt sich – falls Ihr dies wünscht – das negative Totenkopfextra.



SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: HUDSON
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Playstation-Debüt mit altbekannten Extras: Nur der Multiplayer-Modus bringt's, alleine ist "Bomberman World" schlapp.

AB 6

SONY DIMENSION



Technisch eine Katastrophe: "Gradius 2" wird in der MSX-Variante zum ultimativen Ruckel-Shoot'em-Up.

Konami Antiques MSX Collection 2

PS Klingt gut: Zehn mehr oder weniger bekannte Oldies auf einer CD, von "Hypersports 3", "Yie Ar Kung Fu" und "Super Cobra", bis zu Gradius 2" und dem Hüpfspiel "Mystical Tree". Allerdings sparte sich Konami Arcade-Originale und präsentiert dem Käufer Versionen für den längst vergessenen MSX-Heimcomputer – diese Hardware war für akzeptable Umsetzungen nicht geeignet. So wirken die 8-Bit-Emulationen auf der Playstation wie Neandertaler auf einer Raumstation: Statt mit sanftem Scrolling zuckeln die "Twinbee"-Inseln unter Euch genauso nervös vorbei wie die öden Landstriche beim Ritter-Ballerspiel "Knightmare". Sprites von Sportlern, Raumkreuzern und Kung-Fu-Kämpen sind einfarbig, selbst der C-64 stach diese Optik-Ödnis locker aus: Ein Nischenprodukt für eisenharte Nostalgiker, das mangels zusätzlicher Gimmicks wie Museum oder Interviews planlos zusammengeschustert wirkt. *cb*



Mitleiderregend: Auch die "Twinbee"-Adaption leidet unter einfarbigen Sprites und unsagbarem Geruckel.



SPIELSPASS 32%

HERSTELLER KONAMI

SYSTEM PLAYSTATION

BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Zehnkampf in der Steinzeit: Statt der Arcade-Originale zuckeln ärmliche MSX-Versionen über den Bildschirm.

AB 6



Das traurige Finale eines fairen Duells: Gegen Ende des Kampfes stürmen die Kumpels in den Ring, um Euch (oder Euren Gegner) zu unterstützen.

WCW Nitro

PS THQs neue WCW-Keilerei stammt diesmal nicht aus der Asmik-Wrestlingschmiede, sondern von dem amerikanischen Entwickler Inland Productions. An der Nitro-Tour nehmen 16 Muskelprotze teil, darunter auch die Gangster Harlem Heat, "Macho Man" Randy Ravage und das deutsche Wunderkind Alex Wright teil. Geheime Manager und Ringhasen wie Miss Elizabeth dürft Ihr selbst erspielen.
Statt auf das bewährte Schere/Stein/Papier-Prinzip greift der Entwickler auf eine Beat´em-Up-angelehnte Steuerung zurück: Die vier Feuerknöpfe sind mit Tritt, Schlag, Chop (Rückhand) und Action (z.B. rennen oder auf den Ringposten steigen) belegt. Die Zeigefingertasten nutzt Ihr zum Blocken, Abklatschen und zur Flucht. Für einen Bodyslam oder Backbreaker geht Ihr nicht in den Clinch, sondern drückt ähnlich einem Special eine spezielle Tastenkombination. Da die Steuerung keinem bestimmten Muster folgt, müßt Ihr alle Moves einstudieren statt sie im Spiel herauszufinden. Der Einstieg ist beschwerlich – zumal Ihr die meisten Griffe nur aus einer bestimmten Entfernung ansetzen könnt. Gegengriffe sind kaum möglich, was den Kampf weniger taktisch gestaltet als beim Vorgänger "WCW vs. the World". Außerdem torkeln Eure Gegenüber nur kurz, Wrestling-typische Move-Serien und Kampfwendungen entstehen nur selten.
Dafür erarbeiteten die Entwickler eine vorbildliche 3D-Engine: Die Playstation-Wrestler sehen ihren Vorbildern auch in Hinsicht auf Körperbau und -umfang zum Verwechseln ähnlich. Vorbei sind die Zeiten, in denen Ihr Euren Schützling nur an der Farbe seiner Badehose erkennen konntet. Gegen Kampfende mischen sich meist ein bis zwei Catcher oder Manager in den Kampf ein – ein nettes Feature, das Ihr aber auch abschalten dürft. Wer hätte gedacht, daß die zierliche Miss Elizabeth einen Hünen wie Kevin Nash mit einem Backsuplex stemmt? *oe*



Laßt Euch von dem süßen Hintern nicht täuschen: Miss Elizabeth hämmert Euch mit heftigen Bodyslams zu Boden.



SPIELSPASS 65%

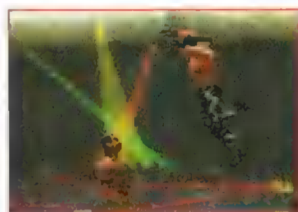
HERSTELLER THQ

SYSTEM PLAYSTATION

BRD-RELEASE NICHT GEPLANT

Grafisch hervorragendes Wrestling mit Prügelspiel-Steuerung: Leider nicht so taktisch wie die Wrestling-Konkurrenz.

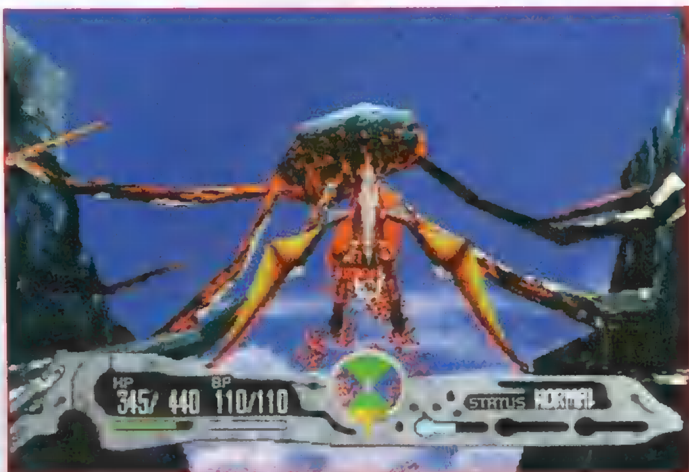
AB 16





Flying Fist, Piledriver und Sleeperpress: Seid Ihr den WCW-Recken unterlegen, rollen Euch die FMV-Sanitäter auf einer Bare ins Krankenhaus.

PLANET SATURN



Im Canyon: Die Riesenspinne spuckt bissige Amöben, Ihr konzentriert das Feuer auf ihr Maul.


Um in die Sandhöhle in der Wüste zu gelangen, müßt Ihr den Ausgang mit einem Tornado freipusten.

Panzer Dragoon Saga

In den letzten Monaten überboten sich in Japan die Rollenspiel-Entwickler mit mit aufwendigen und dramatisch in Szene gesetzten Abenteuer-Epen wie Segas "Grandia" oder Namcos "Tales of Destiny" (Playstation). "Panzer Dragoon Saga" sticht nicht zuletzt dank dem ungewöhnlichen Spielkonzept aus der Masse heraus: Die Action-Flugsequenzen der Vorgänger wurden mit Schalterrätseln, Labyrinthen und Levelbossen gespickt und durch eine Oberwelt miteinander verbunden. Ihr spielt Level für Level frei, wobei der Weg so verzweigt ist, daß Ihr mehrere Welten zur Auswahl habt. Erst wenn ein Level durchgespielt ist, dürft Ihr weiterziehen.

Held des "Panzer Dragoon RPG" ist nicht der junge Reiter Edge, sondern Euer Drachen. Edge fungiert nur als Gesprächspartner und Einkäufer, die meiste Zeit flattert Ihr hoch in der Luft: Über dem rauschenden Meer, in finsteren Eisschluchten, im brausenden Wüstensturm und in düsteren Tunneln plündert Ihr Schatzkisten, untersucht Tempel und schlängelt Euch durch Bögen und Spalten, um Euch dem finsteren Riesenhirn, Wüstenmanta und Monsteramöbe am Ende der Welt zu stellen. Per Zufallsbegegnung fallen Euch auch Schmetterlingsschwärme, Schalenvögel und fliegende Muscheln an, die Ihr durch geschicktes Manövrieren aus allen vier Himmelsrichtungen angreift. Jede Rasse besitzt eine Achillesferse, Treffer mit Laser und Energiekugeln sind an dieser Stelle besonders schmerzhaft. Ihr selbst solltet stets auf Euren Rücken achten. Während Ihr eine geeignete Schußposition sucht, sammelt Euer Drache Kampfenergie: Mit gefüllten Energie-Containern greift Ihr an, knabbert an der Heilwurzel und beschwört mächtige Rüstungs- und Laserzauber, die Euren Drachen zusätzlich Magiepunkte kosten. Für jeden Sieg kassiert Euer Drache Gold und Erfahrung und entwickelt sich behutsam zu einem stämmigeren Artgenossen weiter, lernt neue Zaubersprüche und ausgefallene Flugmanöver.


Malerische Wolkenberge über dem Ozean: Die Meeresfestung wird von einem Schwarm Wasserläufer bewacht.

Gelegentlich landet Ihr in einer Stadt oder einem Zeltlager: Hier unterhaltet Ihr Euch mit den Einheimischen, kauft Futter oder nehmt einen Anhalter mit. Gründliche Forscher greifen auf die Goldreserven jedoch nur selten zurück: Ihr findet massig Schatzkisten mit Heilkräutern.

"Panzer Dragoon RPG" entführt Euch mit phantastischen FMV-Sequenzen und Landschaftsoptiken auf Edges Heimatplaneten, traumhafte Zwischenanimationen und Spezialeffekte verwöhnen Euch von der ersten bis zur letzten Sekunde.

Um die Icon-Menüs und die kurzweiligen Kampf-, Erforschungs- und Rätselsequenzen zu meistern, benötigt Ihr keine Japanischkenntnisse. Da wir MAN!ACs den ellenlangen Story-Einlagen aber lediglich entnehmen konnten, daß Ihr das entführte Mädel Azel befreien müßt, verzichten wir auf eine Spielspaßwertung. Zum Glück wird das Abenteuer bei uns in englischer Sprache erscheinen – der PAL-Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *oe*


Die Oberwelt von "Panzer Dragoon RPG": Um eine Ebene zu überqueren, müßt Ihr sie erst durchspielen.

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
BRD-RELEASE	APRIL

AB 12

Aufwendiges Action-Rollenspiel mit märchenhafter 3D-Grafik und unkompliziertem Spielverlauf: Züchtet Euren Kampfdrachen!






Schwatz am Lagerfeuer, Kampf mit dem Wüstenmanta und Kaffeekränzchen unter Nomaden: Meist erforscht Ihr vom Rücken Eures Drachen herunter Ebenen und Schluchten. An versteckten Stellen erwarten Euch Speicherpunkte (zweites Bild von links).

Sony macht mobil

SENSATION AUS JAPAN: Mit einem Playstation-kompatiblen Handheld möchte sich Sony auf dem Millionenmarkt zwischen Game Boy und Tamagotchi etablieren.

Der LCD-Bildschirm des Sony-Handhelds (Mitte) besitzt mit 32x32 Pixeln eine nur geringfügig höhere Auflösung als ein Tamagotchi-Display mit seinen 16x32 Bildpunkten (ganz links). Wirklich hochauflösend ist nur das LCD des Nintendo Game Boy (ganz rechts), das im Gegensatz zu den Bandai- und Sony-Displays auch vier Grautöne darstellt (ganz rechts, ohne Berücksichtigung der Grautöne).

Mit dem "Walkman" und dem "Discman" wurde Sony in den 80er Jahren zur Kultmarke für mobile Elektronik-Fans. Doch das erfolgreichste tragbare Spielzeug kam nicht von Sony, sondern wenig später von Nintendo: Der Game Boy war bereits entwickelt, als bei Sony noch niemand an Videospiele dachte. Jetzt, zehn Jahre nach dem Game-Boy-Debüt, hat Sony zwar den Konsolensektor erobert, muß sich aber ausgerechnet im Handheld-Bereich dem Konkurrenten noch beugen.

Zwar wird über eine tragbare Version der Playstation seit Jahren gemunkelt, doch Mainboard, CD-Laufwerk und Farbbildschirm lassen sich kaum in eine handliche (und batterieschonende) Form packen. Der neue "Personal Digital Assistant" (PDA), den Sony Computer Entertainment Ende Februar in Japan skizzierte, ist zwar mit der Playstation kompatibel, aber technisch kaum verwandt.

Unter PDA versteht man einen Kleinstcomputer, eine Mischung aus Mini-Laptop, Taschenrechner und digitalem Notizbuch. Trotzdem scheint Sony mit seinem Handheld nicht mit dem Apple Newton oder dem Psion 3c konkurrieren zu wollen, sondern primär auf den Spielzeugmarkt abzuzielen: Irgendwo zwischen Bandais Tamagotchi und dem Nintendo Game Boy wird sich das Handheld positionieren. Dazu setzt der Elektronikriese auf die momentan fortschrittlichste Technologie für PDAs und Taschen-Computer: Als CPU wird das noch unbenannte Handheld einen 32-Bit-RISC-Prozessor vom Typ "7T" verwenden, den der englische Chip-Hersteller Advanced Risc Machines (ARM) speziell für tragbare Elektronikgeräte entwickelte. Davor hatte ARM bereits das 3DO, den Apple Newton sowie TV-Settop-Boxen und Mephisto-Schach-Computer mit Prozessoren ausgestattet.

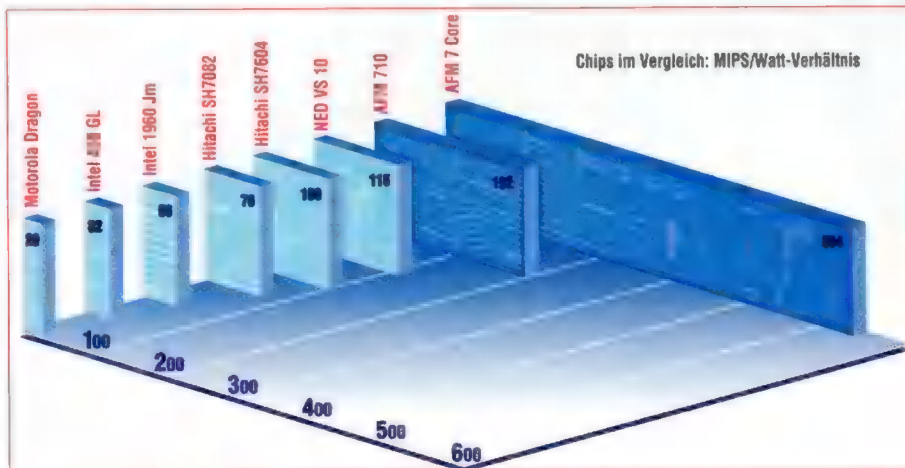
Die relativ junge "7T"-Serie ist ARMs einfachste Form einer echten 32-Bit-CPU, ausgelegt auf ein optimales Verhältnis zwischen Leistung und Größe sowie Leistung und Energieverbrauch.

Memory-Card als Schnittstelle

Das Sony-Handheld kann mit CDs nichts anfangen, wohl aber mit der 128-KByte-Memory-Card der Playstation, auf denen Programme und Daten zwischen PDA und Playstation ausgetauscht werden. Damit verfolgt Sony eine ähnliche Idee wie Nintendo, die mit Game Boy und N64-Schnittstelle schon einen Schritt weiter sind und über dieses Konzept z.B. "Pokemon"-Helden zwischen Heimkonsole und Handheld austauschen. Neben dem Memory-Card-Speicher nutzt das Sony-Handheld außerdem ein integriertes 2-KByte-SRAM.

Wie im Game Boy ist auch im Sony-Handheld ein LCD-Bildschirm (mit einer Auflösung von 32x32 Dots) fest integriert. Außerdem ist das Gerät mit einer LED-Leuchte, einem Resetschalter und fünf weiteren Knöpfen ausgestattet. Insgesamt soll das Handheld kaum größer sein als ein Tamagotchi, der Soundkanal des Sony-Handhelds piepst PCM-Samples in vier Bit Bandbreite. Über eine Infrarot-Schnittstelle kann das Sony-PDA mit anderen Geräten kommunizieren bzw. Daten austauschen.

Konkrete Anwendungen und Spiele gab Sony bislang noch nicht bekannt, doch ist es wahrscheinlich, daß das Handheld neben normalen Organizer-Fähigkeiten (z.B. Kalender) auch als transportables Medium für Playstation-Daten dienen soll. Damit folgt Sony dem von Nintendo vorgegebenen Konzept, über das wir bereits in MAN!AC 2/98 berichteten. *wi*



Mit Grafiken wie dieser weist der englische Hersteller ARM auf die Vorzüge seiner RISC-Chips hin: Im Vergleich zu den Bausteinen anderer Hersteller bieten die Serie-7-Chips das beste Verhältnis zwischen Leistung und Energieverbrauch – für Handhels ein wichtiges Kriterium.

Zwischen Tamagotchi und Game Boy

Typ	Tamagotchi	Sony PDA	Game Boy
Hersteller	Bandai	Sony	Nintendo
CPU	–	ARM 7T	Z80
Typ	–	32-Bit-RISC	8-Bit-CISC
Display	LCD	LCD	LCD
Farben	Nein	Nein	4 Graustufen
Auflösung	16 x 32	32 x 32	144 X 160
Sound	Piepser	4-Bit-PCM	4 Kanäle
Wechselmedium	Nein	(FlashRAM)-Memory Card	ROM-Module
Schnittstelle	Steck-Interface	Infrarot-Interface	Link-Kabel
Schnittstelle zur Konsole	Nein	Ja (Playstation)	Ja (Super Nintendo, N64)
Buttons	3 + Reset	5 + Reset	3 + Start

Weitere Handheld-News auf Seite 106

VIDEOSPIEL-KRITIK

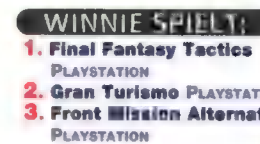
So werten die Experten



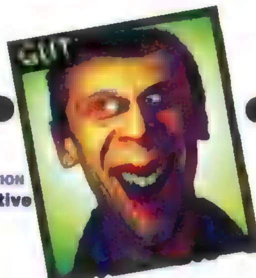
MARTIN SPIELT:
1. Gran Turismo PLAYSTATION
2. R-Types PLAYSTATION
3. Alien Syndrome [illegible]



ANDREAS U. SPIELT:
1. MDK PC
2. Indiziertes Spiel PC
3. Resident Evil 2 PLAYSTATION

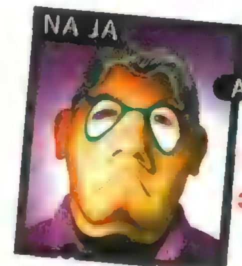


WINNIE SPIELT:
1. Final Fantasy Tactics PLAYSTATION
2. Gran Turismo PLAYSTATION
3. Front Mission Alternative PLAYSTATION



SUPER

CHRISTIAN SPIELT:
1. Resident Evil 2 PLAYSTATION
2. Daytona USA CCE SATURN (PAL-VERSION)
3. Athlete Kings SATURN



ANDREAS K. SPIELT:
1. Resident Evil 2 PLAYSTATION
2. Gran Turismo PLAYSTATION
3. Martin aufwecken BÜROCOUCH



OLLI SPIELT:
1. Alundra PLAYSTATION
2. Fighter's Destiny NINTENDO 64
3. WCW vs. NWO NINTENDO 64

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen“ Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests“, US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß**-Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It´s a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird entweder mit Hilfe eines Paßwortes (Code) gespeichert oder auf Batterie bzw. Memory Card gesichert.

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

MBIT 64 | D | AB 16

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: MAGA 128
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91%
SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

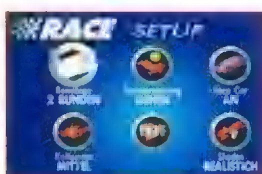
Entwickler: Bizarre Creations, Studio 33 ▪ **Produzenten:** Pete Smith, John Rostron ▪ **Programmierung:** John White, Nick Koufou, Phil Hilliard, Ralph Ferneyhough, Nick Watson, Chris Carty ▪ **Grafik:** Skúlina Kjartansdóttir, Simon Forster, Dominic Giles, Jeremy Ramsay, Simon Jones, Keith Hibbert ▪ **Sound:** Phil Morris, Stu Ellis, Tim Browne, Martin Pleass, Dave Murrant, Roy Martin, Steve Cowell; PC Music

Newman Haas Racing


Jeder Kontakt mit der Absperrung bremst Euch ab: Mit qualmenden Reifen versucht Ihr, wieder auf Touren zu kommen.

Realismus stellt Ihr bei "Newman Haas" im "Car-Setup" ein: Hier deaktiviert Ihr Lenkhilfe und automatische Bremsen, außerdem wird die Spoilerneigung geregelt und der Treibstoff-Verbrauch gewählt. Im "Race-Setup" dagegen wählt Ihr die Stärke der Dreher bei Fahrzeugberührung, und wie stark sich diese auf Schäden auswirken.


Wie realistisch hätten Sie's denn gern? Hier justiert Ihr Euren Boliden.

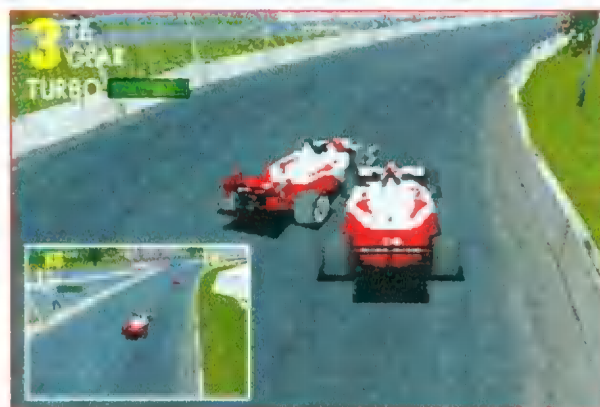

Um die Einstellungen auszuprobieren, geht Ihr auf Probefahrt.

Nur Motorsport-Freaks kennen den Namenspaten des neuen Psygnosis-Rennspiels. Anfänger studieren den Info-Modus der CD: "Newman Haas" ist nicht etwa ein Top-Pilot, sondern ein renommierter Rennstall in der US-CART-Serie. Hier fahren optimierte Rennflitzer durch enge Straßen- und über breite Landkurse. Die Ähnlichkeit mit der europäischen "Formel 1" kommt Psygnosis dabei zugute: Das Grafik-Grundgerüst bildet die (dezent ruckelnde) Engine zum Kassenschlager "F1 '97", jedoch bohrte man die Optik der Karossen etwas auf. Zusätzliche Features wie ein werkelndes Polygon-Boxenteam, kürzere Ladezeiten, vier Schwierigkeitsgrade und eine Anzahl authentischer US-Fahrer sollen vielfach umworbene Motorsport-Fans erneut vor den Monitor locken.

Im CART-Lexikon studiert Ihr nicht nur die Erfolgsgeschichte der teilnehmenden Piloten, sondern ruft auch Informationen und Kursübersichten zu (anfangs) zehn Strecken ab. Zusätzlich erspielen sich Profis vier weitere Kurse, die erst dann für den Einzel-Rennbetrieb freigegeben sind. Die Parameter Brems- und Lenkhilfe gleichen denen bei "Formel 1" und sollen Anfängern den Einstieg erleichtern: Eine Geisterhand führt Euch auf die Ideallinie zurück und nimmt vor besonders engen Kurven selbsttätig Geschwindigkeit zurück. Durch Abschalten dieser Hilfen und Aktivierung von Schäden, Reifenabnutzung und Spritverbrauch nähert Ihr Euch einer realistischen Simulation an, durch die einstellbare Rennlänge knabbern Freaks an stundenlangen Events. Trotz vieler Setup-Optionen ist das Fahrverhalten der "Indy"-Cars bedeutend leichter zu erlernen als das der kniffligen "Formel 1"-Boliden. Wichtig für Anfänger ist die


Im Splitscreen-Modus bleibt die Kamera flach hinter den Fahrzeugen: Trotzdem ist's gut spielbar.


Boxenstop: Auf der Teststrecke optimiert Ihr die Wageneinstellungen für die folgenden Rennen.

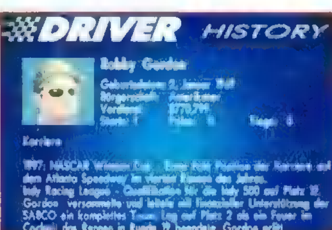

Bei Fahrzeugkontakt (großes Bild) zoomt die Kamera sofort weiter weg (kleines Bild).


Kleiner Kontakt mit großen Folgen: Nach einer unscheinbaren Berührung dreht sich der Cart-Profi...

Psygnosis' "Newman Haas Racing" schlägt die Sony-Konkurrenz "CART World Series" um eine halbe Wagenlänge: Zwar habt Ihr auch hier nur zehn Originalstrecken zur Wahl, darunter aber lediglich zwei der monotonen Ovale. Die restlichen Kurse sind abwechslungsreicher. Grafisch bewegt sich "Newman Haas" auf "Formel 1 '97"-Niveau, der bessere Bildaufbau wird allerdings mit leichtem Ruckeln bezahlt. Der optionale Rennkommentar paßt besser zum Geschehen und ist nicht so hölzern wie der des RTL-Duos Maas/Wasser. Das Handling Eurer IndyCar-Boliden ist spürbar einfacher ausgefallen als das der F1-Flitzer, selbst ohne Lenk- und Bremshilfen kurvt Ihr sicher durch die engen Stadtkurse. Schön ist auch, daß auf Feinheiten wie gelbe Flaggen und sinnvolle Rückspiegel geachtet wurde. Ein starkes Rennspiel nicht nur für CART-Fans.


ANDREAS ULRICH





Während der Fahrerwahl (links) müßt Ihr auf technische Daten der Fahrzeuge verzichten. Dafür wird Euch auf Wunsch die Historie jedes Piloten per Text ausführlich erläutert. Alle Fahrer sind im Indy-Zirkus vertreten.

Streckenkunde: Neben den elf anwählbaren Original-Kursen aus der PPG-Cart-Serie findet Ihr in "Newman Haas" auch zwei weitere Kurse, die echten Strecken nachempfunden wurden. Profis erspielen sich darüberhinaus den "Ohio" und "F1"-Kurs...



Mit elektronischem Cockpit und ausgeblendeten Statusanzeigen erlebt Ihr realistische Rennatmosphäre.

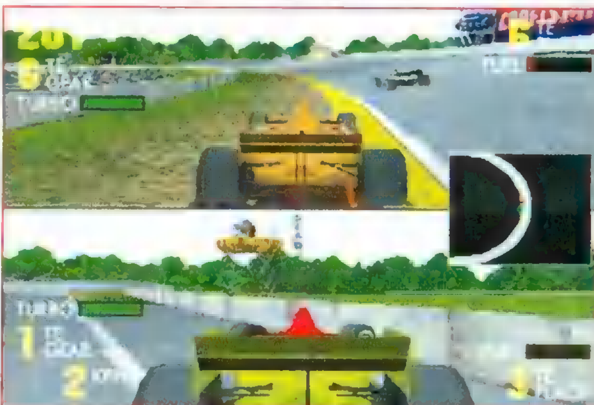


Regelmäßige Einblendungen informieren Euch über die noch zu absolvierende Distanz. Oben links die Turbo-Leiste: Kurzzeitig erreicht Ihr bei Aktivierung höhere Geschwindigkeit.

dreh- und zoombare Karte, die Euch am linken unteren Bildrand vor besonders engen Schikanen warnt: Waren beim "Formel"-Vorgänger ausgiebige Trainingsrunden Pflicht, um sich beim Qualifying für eine vordere Reihe zu plazieren, schaffen jetzt auch "Rookies" (also Einsteiger) auf Anhieb gute Positionen. Dabei hilft Euch die übersichtliche Heli-Cam, die aus luftiger Höhe für Übersicht sorgt. Klappt's trotz Konzentration nicht, wechselt Ihr erst in das ländliche Testgelände, wo Ihr frei von Qualifikations-Limits die optimale Einstellung des Wagens probiert.

Die Rennen sind von kniffligen Überholmanövern geprägt: Schon kleine Berührungen zweier Fahrzeuge bremsen Euch nämlich so stark ab, daß zeitraubende Beschleunigungsphasen notwendig werden. Bei solchen Kollisionen zoomt die Kamera sofort in die Vogelperspektive: So habt Ihr eine bessere Übersicht, wie Ihr am besten aus der Gefahrenzone entwischt. Kommt es zu größeren Unfällen, wird die Gelbphase eingeleitet: Überholverbot für alle Teilnehmer. Erst nach einer kurzen Pause wird das Rennen dann durch Schwenken der grünen Flagge erneut gestartet.

Ein abschaltbares Kommentatoren-Duo hält Euch mit banalen Plattheiten ("Sehen Sie nur, wie er beschleunigt!") und informativen Plazierungsansagen auf dem laufenden. Ein innovativer Gag ist die Möglichkeit, bei problematischem Fahrverhalten schon während des Rennens technische Einstellungen an die Boxencrew weiterzugeben: Beim nächsten Pitstop wird dann nicht nur ein neuer Frontflügel angebaut, sondern die Crew justiert Euer Fahrzeug auch gemäß den technischen Anweisungen, die Ihr im Pausenmenü vorgegeben habt. Zwei Spieler nutzen den Splitscreen, der technisch besser gelöst wurde als bei "Formel 1 '97". So schmälern zwar flache Kamerawinkel und (trotzdem) sichtbares Pop-Up die Übersicht, dafür fahren jetzt auch CPU-Piloten beim Duell mit. *cb*



Beim Versuch, eine Kollision zu vermeiden, driften zwei Spieler aus der Spur.

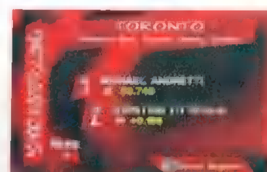


Vollkontakt: Im Gegensatz zu "F1 '97" wirkt sich hier ein Spoilerverlust deutlich auf das Fahrverhalten aus.

Das Problemkind von "Formel 1", die umständliche Präsentation und die Lade-intensive Menüführung, haben die "Newman Haas"-Designer verbessert. Alle wichtigen Einstellungen nehmt Ihr im Hauptmenü vor, witzige Replays sind nach Rennende sofort verfügbar. Lediglich zum Speichern müßt Ihr die Rennumgebung verlassen und in ein eigenes Menü wechseln.



Dynamische Wiederholung im Zweispieler-Modus: Per Knopfdruck bestimmt Ihr, welches Replay im Hauptfenster gezeigt wird.



Nach der Qualifikation studiert Ihr die Startaufstellung: Auf Knopfdruck beginnt sofort das Rennen.

! Daß die weitgehend fehlerlosen "Newman Haas"-Strecken deutlich ruckeln, stört Euch nur am Beginn einer Saison. Denn durch das schnell erlernbare Fahrverhalten der detailreichen Flitzer seid Ihr nach kurzer Zeit mitten im CART-Zirkus. Auch wenn Simulations-Freaks über die simple Action-Steuerung mosern: Mit feinfühliger Analog-Unterstützung, zoombarer Karte, atmosphärischem Sound und annehmbarem Kommentatoren-Gebrabbel macht das Psygnosis-Gerase einfach Spaß. Allerdings bremst Euch schon der kleinste Blechkontakt so stark ab, daß Ihr meist einige Plätze verliert. Besonders spaßig ist der Zweispieler-Modus: In dieser Hinsicht wird "F1 '97" klar geschlagen. Trotz einiger Grafik-Bugs sei das flotte "Newman Haas" dreher-gefrusteten "Formel 1"-Piloten ans Herz gelegt: Flott und simpel!



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 82%

NEWMAN HAAS RACING

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	73%
SOUND	75%

Ruckig, aber spannend: Umfangreiche CART-Action ohne Simulationsballast, dafür mit jeder Menge Überholmanövern.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Capcom, J



Megaman Battle & Chase

Jeder Levelboss verteidigt eisern seine Strecke: Bleibt Ihr trotz Laserfeuer und Minen siegreich, klaut Ihr dem Unterlegenen Reifen, Getriebe oder Spoiler. Erst wenn Ihr alle Teile

	BODY	ENGINE	WING	TIRE
MEGAMAN	★	★	★	★
ROLL		★	★	
PROTOMAN				★
BASS		★	★	
GUTSMAN			★	★
QUICKMAN		★	★	
ICEMAN			★	★
SHADOWMAN		★		★
NAPALMMAN			★	
SPRINGMAN		★		★

eines Roboterpiloten besitzt, dürft Ihr ihm seinen Wagen stibitzen. Die erbeuteten Schätze speichert Ihr per Memory-Card und übernehmt sie so in den Zweispieler-Modus. Auf der Übersichtstabelle markiert jeder Stern ein erspieltes Zubehör.

PS Während Capcom an der Übersetzung des Megaman-Adventures "Megaman Dash" noch arbeitet, dreht der Blechheld zwischendurch ein paar Runden auf der Rennbahn: Zehn gepanzerte Kampfroboter (u.a. Guts- und Napalmman, Shadow-, Proto- und Iceman) warten auf ihren Heimkursen auf eine Herausforderung, der Sieger kassiert einen dicken Credit-Bonus. Die Siegprämie hat Dr. Wily in seiner Totenkopffestung versteckt. Vor Euch liegen zwölf Strecken, auf denen Ihr mit dem Gastgeber um die Wette rast.

Jeder Flitzer ist mit einer Bordkanone oder einem Katapult ausgerüstet und verfügt zusätzlich über eine Spezialattacke. Shadowman verwirrt Euch mit Rauchgranaten und seinen zischenden Wurfsternen, Gutsman schleudert Felsbrocken und läßt mit seinen Stampfarmen den Boden erbeben. Megaman selbst schwört auf einen Laser in zwei Härteklassen.

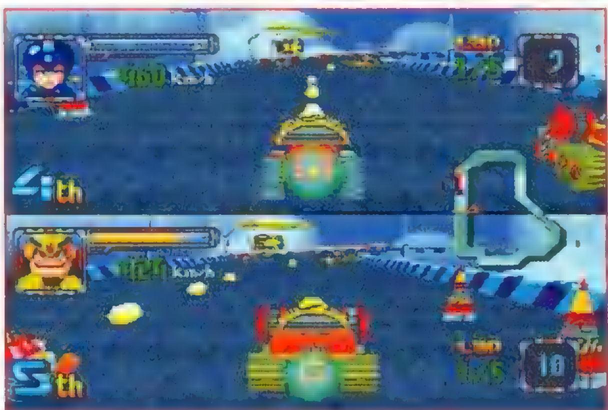
Auf den Strecken brettert Ihr über Megamans altbekannte Helmchenrivalen, für zehn Stück kassiert Ihr ein Kopfgeld in Form von Minen-, Schutzschild-, Blitz- und Turboextras. Die Höhlen-, Industrie-, Highway- und Gebirgsstrecken sind mit Magnetfeldern, Matschlöchern, Eisflächen und beweglichen Säulen gespickt. Besonders gemein sind die riesigen Schalter, mit denen Ihr Magnete und Fließbänder umpolt. Mit Streckenkenntnis nützt Ihr die versteckt plazierten Sprungschanzen und Turbos. Für Übersicht sorgt ein Streckenschema, auf dem kleine Fähnchen Eure Position und den Obermotz markieren. Via Kamerafenster behaltet Ihr den Levelboß im Auge. Seid Ihr siegreich, demontiert Ihr nach alter Tradition Getriebe, Spoiler oder Reifen vom Fahrzeug Eures Konkurrenten und bereichert damit das eigene Ersatzteillager. Habt Ihr alle neun Konkurrenten besiegt, flitzt Ihr über zwei Strecken in Dr. Wilys Festung, um Euch den finalen Bonus zu krallen. *oe*



Aus dem Weg: Mit dem Schutzschild brettert Ihr unberührt über Magnetfelder und schubst Kontrahenten von der Bahn.

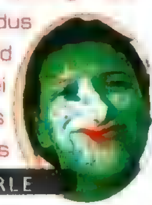


Jetzt wird's eng: In der Kristallhöhle versperren Euch bewegliche Spieße den Weg.



Siegestrophäen im Einsatz: Im Zweispieler-Modus nutzt Ihr erspielte Breitreifen und Antriebsdüsen.

! Anfangs langweilen Euch die "Battle & Chase"-Rennen durch ihren lächerlich niedrigen Schwierigkeitsgrad. Erst wenn Ihr die ersten zehn Rennen hinter Euch gebracht habt, wird's interessant: Eure Gegner ballern wild um sich und heizen wie der Teufel über die Piste. Trotzdem bleibt das Rennen immer fair: Wer Kurven schneidet und ausgiebig Gebrauch von der Waffe macht, gewinnt mit einer Nasenlänge Vorsprung. Das korrekte Tuning entscheidet in höheren Levels und im Zweispieler-Modus über Sieg und Niederlage. Leider habt Ihr bald alle Extras ergattert und alle Gegner besiegt, Profispieler zocken "Megaman Battle & Chase" in zwei bis drei Tagen durch. Dann könnt Ihr der ruckligen Polygongrafik nichts mehr abgewinnen: In Steilwandkurven kommt Megamans Flitzer besonders heftig ins Stottern, Grafikfehler sind die Regel.



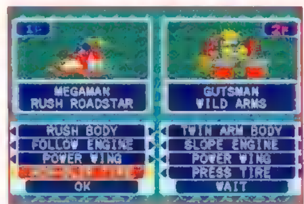
OLIVER EHRLE

SPIELSPASS **65%**

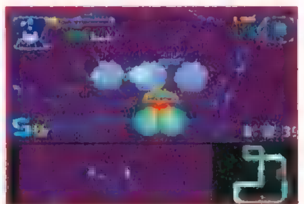
HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 62%
SOUND: 74%

Ruckliges Rempelrennen mit massig Waffen und geheimen Extras: Wegen der Kinder-Zielgruppe nur in höheren Levels spannend.

AB 6







Mit Eurem frisierten Flitzer stellt Ihr Euch den Streckenbossen: Jeder verfügt über eine persönliche Waffe, Shadowman (rechts) vernebelt Euch mit Rauchbomben.



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: KCE Osaka, J

Mystical Ninja: Starring Goemon

Alles schon mal dagewesen? Wer die älteren "Goemon"-Spiele kennt, ist auch mit dem Stadtbild des N64-Debuts vertraut. In massivem 3D sind hier genau jene Geschäfte versammelt, die es bereits auf NES

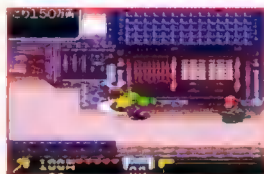


Das erste und einzige deutschsprachige Goemon: "Mystical Ninja" für das Super NES.

und Super NES zu besuchen galt – damals freilich im platten 2D. Selbst die Taschendiebe und Hunde früherer Goemon-Expeditionen treffen Veteranen auf dem N64 wieder.



Bäume, Treppen und Straßenköter: Die Städte des fantastischen "Goemon 2"...



...und späterer Teile ("Goemon 4") sind schon wie auf dem N64 aufgebaut.



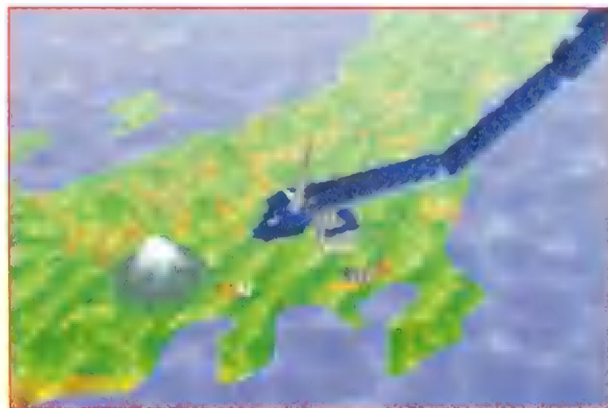
"Goemon" ist der folkloristischste Held in Konamis Videospielstall und somit außerhalb Japans ein Nobody. Nur eines seiner bislang sechs Action-Adventures wurde in Deutschland veröffentlicht: Goemons Super-Nintendo-Debut erschien 1992 als "Mystical Ninja". Seitdem hat der schrill kostümierte Kinderstar drei weiter Super-NES- und ein Playstation-Abenteuer bestanden – allesamt Spiele mit einer ungewöhnlichen Mixtur aus Knobel-, Action- und Rollenspielsequenzen.

Im Vordergrund steht in jedem Goemon das Jump'n'Run-Element: Der Held und einige Gefährten (in die sich Goemon auf Knopfdruck verwandelt) metzeln sich hüpfend über Brücken und Treppenfluchten, balancieren auf Plattformen oder gar auf dem Rücken eines Drachen. Aus der gleichen Perspektive (die virtuelle Kamera bleibt dem Spieler immer auf den Versen) marschiert Goemon auch durch die idyllischen Städte, die zwischen den einzelnen Levels liegen und bevölkert sind von Händlern, Wachen und Passanten. Über die Jahre wurden diese japanischen Siedlungen grafisch immer detaillierter – aus 2D-Häuserfluchten sind auf dem Nintendo 64 massive 3D-Gebäude geworden. Das Sortiment an örtlichen Anlaufstellen hat



Japanisches Mittelalter in massivem 3D: "Mystical Ninja" (der blauhaarige Kerl im Vordergrund) entführt Euch in eine exotische Welt.

sich seit "Goemon" auf MSX und NES jedoch nicht geändert: Ihr stärkt Euch im Restaurant, kauft Waffen beim Schmied oder wechselt über das Reisebüro in Windeseile zu einem anderen Ort. Die herumlaufenden, mittelalterlich gekleideten Bürger sprechen mit Euch, wenn Ihr ihnen auf die Pelle rückt, geben Tips oder verraten den Weg zum Berg Fujiyama. Doch auch Übeltäter sind in Japan unterwegs: Achtet auf gemeine Taschendiebe, die Euch bei Berührung die sauer verdienten Goldmünzen aus der abnehmen...



Drachen-Airlines: Habt Ihr das Untier von einem mechanischem Parasiten befreit, befördert es Euch in Windeseile von einem Ort zum nächsten.

Um das Geheimnis einer UFO-Invasion zu lüften, hüpft, rennt und schwimmt Ihr durch eine Serie von Untermissionen, fangt für eine Kontaktperson bunte Fische und plaudert mit dem Weisen auf dem Berg. Immer mehr Tore zu japanischen Städten und Sehenswürdigkeiten öffnen sich auf diese Weise. Wißt Ihr trotz zahlreicher Hinweise aus der Bevölkerung nicht mehr weiter, geht Ihr zum Plasma-Orakel, das Euch gegen zehn Goldstücke die nächste Station Eurer Reise verrät.

Außerhalb der Städte schwingt Ihr eine Eurer anwählbaren Waffen – bevorzugt die "Kettenpfeife", die aus zwanzig Meter Entfernung jeden Gegner stoppt. Die Wildnis wimmelt seit der UFO-Ankunft vor mutiertem Spielzeug, das Euch pikst, anrempelt oder beschießt! Diese Feinde sind gleichzeitig Eure Kleingeldlieferanten, denn oft lassen sie eine klingende Goldmünze zurück. Geld und heilende Nahrung findet Ihr auch in Tonkrügen und anderen Gefäßen, die abseits vom Weg versteckt sind. Nach Leckereien solltet Ihr Euch spätestens dann umsehen, wenn auch das letzte Eurer Energieherzchen angebrochen ist.

In und außerhalb der Städte könnt Ihr Euch in jede beliebige Richtung bewegen. Nur in besonders dramatischen Situationen wird Euch das Joypad sanft aus der Hand genommen und Goemon & Co. laufen CPU-gesteuert weiter. Meist kündigt das die Begegnung mit einem Mittel- oder Endgegner an, der Euch



Schutz gegen die Gefahren der Wildnis: Rüstungen und Waffen gibt's in jeder Stadt.



Gestaltenwandler: Zwischen maximal vier Helden und deren individuellen Talenten schaltet Ihr jederzeit um.



Ihr wißt nicht mehr weiter? Dann holt Euch für zehn Goldstücke einen Tip vom bizarren "Plasma-Orakel".



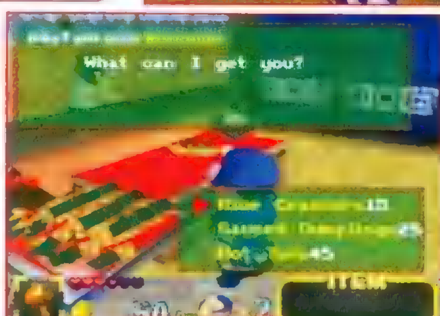
Hüpfen und Prügeln: Außerhalb der Städte und Dörfer lauert Euch tödliche Spielzeug auf, das Ihr mit unterschiedlichen Waffen vertrimmt. Besiegte Feinde lassen Nahrung fallen, oder sogar Goldmünzen, die Ihr flink einsammelt, bevor sie flimmern und verschwinden.



3D-Ballerei: Um einen bösartigen Samurai-Roboter zu vernichten, nehmt Ihr im Cockpit Eures privaten Mechs Platz.



Klettern, hüpfen, schwimmen: In "Goemon" bewegt Ihr Euch völlig frei durch die malerische Landschaft Japans.



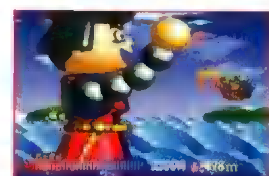
Fernöstliche Delikatessen: In den Restaurants und Sushi-Bars werden Euch die Speisen fotorealistisch gereicht.

verspottet und dann zum Angriff bläst. Seine Taktiken müßt Ihr studieren, um mit gut getimten Sprüngen und Schlägen zu kontern.
Andere Endgegner laden zum Mech-Duell: Wie in den jüngeren "Goemon"-Spielen auf Super Nintendo und Playstation sitzt Ihr plötzlich im Cockpit eines riesigen Samurai-Roboters und schwingt Eure Fäuste und Stahlstiefel auf Knopfdruck. Erst nach dem Punch- und Plasmaaustausch mit einem in 3D auf Euch zurauschenden Mech-Gegner könnt Ihr den Spielstand sichern. Das funktioniert aber auch in den städtischen Hotels, wo Ihr gleich nebenan ein stärkendes Mittagessen an der Sushi-Bar bekommt. Goemon ist gespickt mit japanischem Lokalkolorit, spielt auf den authentischen Inseln und präsentiert sich audiovisuell im Stil des Kabuki-Theaters. Goemon und seine Freunde bzw. Alter-Egos sind schrill kostümiert und geschminkt, kurze Dialoge enden oft in einem Sitcom-Lacher aus dem unsichtbaren Publikum. Auch die bei Goemon traditionell eingestreuten Mini-Spiele sind im Fall der N64-Version auf ein junges Publikum zugeschnitten: Mal wird Euch das Zählen beigebracht, mal lernt Ihr die Geographie Japans, fernöstliche Küche und Gebräuche kennen.
Die anfangs zwei, später vier Helden unter Eurer Kontrolle heben sich erst im Lauf des Abenteuers voneinander ab: So erhält ausgerechnet Euer dicker, blauer Kumpel das Privileg, nach magischem Naschwerk zu suchen. Danach ist er der einzige Held, der sich bei Bedarf auf Zwergengröße schrumpfen kann. *wi*

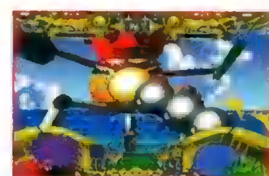


Die blau eingeblendete Karte zeigt jeweils nur einen winzigen Landschaftsausschnitt

Alles kurz & klein: Die Zerstörungsorgien aus dem Cockpit eines Riesenmechs wurden bereits auf dem Super Nintendo eingeführt und unterscheiden sich radikal von allen anderen Goemon-Spielsequenzen. Zuerst steuert Ihr Eure titanische Spielfigur aus der Außenansicht und zertrampelt Häuser wie Streichholzschachteln. Danach wird's ernst, wenn Euch ein würdiger Gegner gegenübertritt: Mit Plasmakanone sowie rechten und linken Haken versucht Ihr, ein gegnerisches Stahlmonster zu vernichten. Erst danach kann gespeichert werden.

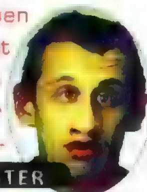


Playstation-Goemon: Den Zerstörungsmarsch im Riesenmech gibt's grafisch...



...verbessert auch auf dem N64, ebenso die 3D-Duelle gegen andere Roboter.

! Konami beweist Mut, dieses folkloristische, japanische Action-Adventure nach Deutschland zu bringen. Einen größeren Kontrast zu westlichen Spielgewohnheiten haben selbst Import-Freaks noch nicht gesehen: Von den authentisch texturierten Japan-Gebäuden, über Kostüme und Soundeffekte ist "Goemon" ungewöhnlich bis bizarr. Aber nicht nur das fernöstliche Ambiente wird N64-Zocker verwundern. Auch die Spielmixtur aus etwas langatmigen 3D-Wanderungen, Hüpfspielereien à la "Mario 64" und fröhlichem Mech-Gekloppe ist ohne Vergleich. Dabei ist das N64-Goemon dank 3D-Weitsicht und -Tiefenwirkung zwar das grafisch überzeugendste, aber nicht das beste Spiel der Serie. Einige der Vorgänger (z.B "Goemon 2") boten spannendere Aufgaben als die auf jüngere Fans zugeschnittenen Mini-Spiele des neuen "Mystical Ninja".



WINNIE FORSTER

64 BIT

SPIELSPASS 70%

STARRING GOEMON

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	150 MARK
GRAFIK	71%
SOUND	58%

Kindisches Action-Adventure im mittelalterlichen Japan: Ein ungewöhnlicher Mix aus Jump'n'Run, Kommunikation und 3D-Action.

6



Skurrile Minispiele: Um magische Süßigkeiten zu ergattern, räumt Ihr einen Wandschrank leer. Laßt Euch nicht erwischen!



Die zahlreichen (Spar)witze von "Mystical Ninja" werden von Lachern eines unsichtbaren Publikums begleitet.

Andere Versionen
Ältere Varianten des "Goemon"-Themas erschienen für NES, Super Nintendo und Playstation. Eine Game-Boy-Fassung ist ebenfalls geplant.

Entwickler: Aki, J

WCW vs NWO



Flying Clothsline vom dritten Seil: Doubleteam-Manöver sind besonders schmerzhaft.



Kampf der Ligen: In "WCW vs NWO" steigen 37 Catcher sowie sechs geheime Schläger aus WCW, IUW, NWO, DAW und WWW in den Ring: Im Duell-, Tagteam-, 2:1-Handicap- und Battle-Royal-Modus vermöbelt Ihr mit bis zu drei Kumpels Ringlegenden wie Lex Luger, Nature Boy Ric Flair, Hollywood Hulk Hogan, die Steiner Brothers und "Macho Man" Randy Savage.

Das "WCW vs NWO"-Kampfsystem unterscheidet nur zwischen Wurf und Hieb, die Ihr durch Richtungskommandos und Länge des Drucks variiert. Wollt Ihr Hiebe abfangen oder zum Gegengriff ansetzen, drückt Ihr die Blocktaste. Ihr bearbeitet Eure Gegner mit Highrisk-Manövern wie Moonshold, Flying Bodypress sowie Doubleteam-Moves. Dabei nützt Ihr die Ringseile als Katapult für gewagte Sprünge.

Geht's Euch an den Kragen, greift Ihr auf verbotene Techniken zurück: Ihr hämmert den Kopf des Gegners auf Absperrgitter und Ringpfosten, kreischende Fans reichen Euch Stühle und Baseballschläger. Verwandelt sich Eure Spirit-Anzeige in ein leuchtendes "Special", wird's Zeit für eine gefürchtete Sonderattacke, die je nach Wrestler auch als Finishingmove fungiert. Zarte Naturen können dieses "Feature" ausschalten. *oe*



An die Action im THQ-Ring kommt selbst die Realvorlage nur schwer heran: Ein Highrisk-Manöver folgt auf das nächste, die 360°-Kamera zoomt und dreht sich bei jedem Schlag. Besonders im Doubleteam- und Battle-Royal-Modus geht's wie im Fernsehen drunter und drüber. Dabei folgt die Steuerung immer einem Schema, unerfahrene Wrestler lernen durch Probieren, statt endlose Movelisten zu studieren. Die zahlreichen Spielmodi und das variable Regelwerk lassen viel Spielraum für Eure persönliche Konfiguration! Mal würgt Ihr drei Muskelprotze am Absperrgitter, mal zeigt Ihr in einem fairen Duell ausgefeilte Techniken. Auch wenn Ihr alle Moves und Schläger gesehen habt: "WCW vs NWO" wandert immer wieder in den Schacht Eures N64!

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS	87%
HERSTELLER	THQ
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	SOUND
78%	68%

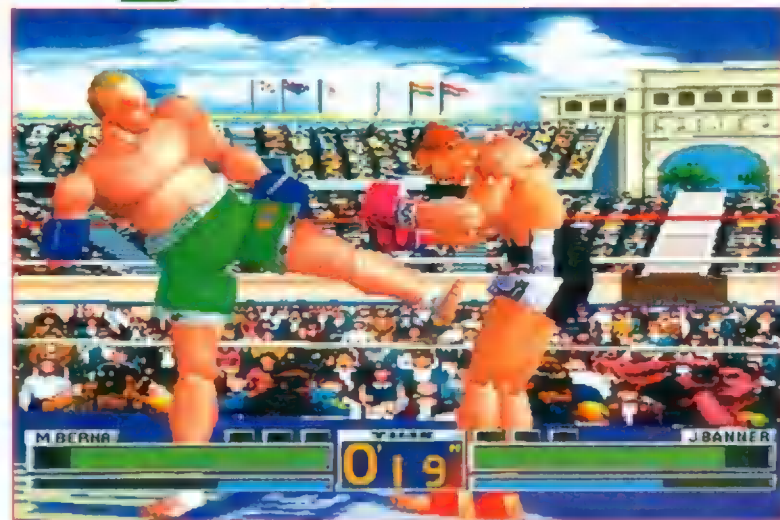
Geniales Mehrspieler-Wrestling mit simpler Steuerung und tonnenweise Spezialhieben: Taktik besiegt jeden Haudraufschläger!

Andere Versionen

In Japan erschien das Spiel als 128 MBit starkes "Virtual Pro Wrestling" mit zusätzlichen Wrestlern und einer Kostümdesign-Option. Den USA-Importtest findet Ihr in MAN!AC 2/98.

Entwickler: Kokopeli, J

K-1 Arena Fighters



Tiefschlag: Das Regelwerk der K1-Arena erlaubt Knie- und Ellenbogenstöße, aber keine Würfe.



Schläger der japanischen K1-Liga kennen keinen Schmerz: Ähnlich dem holländischen "Free Fight Event" erlaubt das Reglement das Festhalten, Tief-, Knie- und Ellenbogenstöße. Nur Würgegriffe, Würfe und Hebel sind tabu. Auch vor dem Grapple brauchen sich die Kampfkünstler in dieser Simulation nicht in Acht zu nehmen.

Die acht härtesten Hünen der Liga (z.B. Musashi, Andy Hug und Sam Greco) treten in "K1 Arena Fighters" zum Turnier-, Team- und VS-Kampf an. Das Duell dauert mehrere Runden, meist beendet ein technischer K.O. (TKO) das Match: Nach drei Niederschlägen habt Ihr verloren. Die Feuerknöpfe sind mit Tritt, Schlag und Spezialkombination belegt, mit starren Richtungskommandos variiert Ihr die Hiebe zu rund 16 Schlägen pro Mann; Sprungkicks sind nur bei besonderen Helden möglich. Um Gegenattacken abzufangen, blockt Ihr oder weicht via Zeigefingertasten in Hinter- oder Vordergrund aus.

Der Kampf verläuft simpel: Ein Combo-System existiert nicht, die Schläge unterscheiden sich nur durch ihre Härte und Höhe. Habt Ihr Eure sieben Kontrahenten auf die Matte geschickt, stellt Ihr Euch im Papyrushaus dem gefährlichen Meister Ishii. *oe*



Die K1-Kämpfer sind optisch wie spielerisch eine Blamage für ihre Vorbilder: Die Polygonfiguren sind ziemlich pixelig und bewegen sich so leichtfüßig wie ein Sandsack. Hinzu kommen Grafikfehler wie flackernde Ringseile und Löcher in den Knien. Die Kämpfe arten immer in wüstes Gebolze aus. Da es keine ausgefallenen Counter-Moves und keine Unblockable-Moves gibt, knuppeln beide Spieler mit gewohnten Oben/unten-Kombinationen aufeinander ein. Ihr habt Mühe, Eure Reichweite einzuschätzen: Die Helden strecken die Beine beim Kick nur selten gerade, einige Schläge gehen deshalb ins Leere. Trotzdem besiegt Ihr mit dieser Technik die langweiligen CPU-Kontrahenten, die wegen mangelnder Schläge ihre Angriffe kaum variieren.



OLIVER EHRLE

SPIELSPASS	53%
HERSTELLER	XING
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	90 MARK
GRAFIK	SOUND
47%	58%

Technisch und spielerisch schlampiges Freefight-Turnier: Träger Kampfverlauf und dämliche Gegner rauben Euch den Spaß.

Andere Versionen

Die Saturn-Version enthält vier weitere Kämpfer (siehe MAN!AC 5/97), die japanische Importversionen erschien unter dem Titel "Fighting Illusion".

Actua Ice Hockey



USA gegen Kanada: Im Olympia-Finale geben die Kufencracks auch im neutralen Drittel keinen Puck freiwillig auf.

PS Zur Winter-Olympiade in Nagano veröffentlicht Gremlin mit „Actua Ice Hockey" das "offizielle" Eishockey. So spielt Ihr diesmal nicht in der NHL um den Stanley-Cup, sondern kämpft mit 20 Nationalteams um die Goldmedaille. Neben dem olympischen Turnier oder einem Freundschaftsspiel könnt Ihr auch eine eigene Liga oder Play-Offs zusammenstellen und mit bis zu drei Kumpels gleichzeitig aufs Eis. Bei den (abschaltbaren) Regeln wählt Ihr zwischen der Auslegung von NHL oder IIHL (Eishockey-Weltverband). Zur Verbesserung Eures Spiels übt Ihr mit fünf besonderen Trainingssituationen wie z.B. Überzahl- und Konterspiel.

Ihr verfolgt das Geschehen aus fünf Kameraperspektiven. Damit Ihr mögliche Paßempfänger schneller erkennt, zeigen vier kleine Richtungspfeile an der Markierung des aktiven Spielers die Position Eurer Kameraden an.

Bei der Steuerung Eurer Polygon-Cracks beschränkt sich „Actua Ice Hockey" auf die Basisfunktionen: Ihr müßt mit je einem Knopf für Paß, Schuß und Turbo auskommen und könnt deshalb keine komplexen Manöver ausführen oder Taktik-Anweisungen geben. Freien Replay-Zugriff auf die schönsten Torszenen gibt´s nicht, Statistiken fehlen ebenfalls. Dafür wird immerhin das Analog-Pad unterstützt und das Spielgeschehen von einem Sprecher kommentiert. *us*

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Andreas Uhlich: Gremlin hat über Olympia-Lizenz und Effekthascherei das Feintuning vernachlässigt: Die Grafik ist mit Gags wie Kufenspuren im Eis und Lightshow bei Torerfolg vollgestopft, ruckelt aber merklich. Auch bewegt sich die Actua-Serie auf brüchigem Eis. So könnt Ihr jeder Reihe eine eigene Taktik verpassen, sie aber während des Matches weder ändern noch selbst auswechseln. Das lieblose Turnier bietet weder vernünftige Statistiken noch einen zünftigen Saisonmodus. Für ein Match zwischendurch ist „Actua Ice Hockey" annehmbar, kann aber mit der NHL-Konkurrenz von EA oder Acclaim nicht mithalten.

Alle 20 Nationalmannschaften treten mit den echten Spielern an, Phantasiegestalten bleiben Euch damit erspart: Um nicht ganz auf die zahlreichen europäischen und nordamerikanischen Stars aus der NHL zu verzichten, hat Gremlin immerhin die Lizenz der NHL-Spielergewerkschaft NHLPA erstanden.

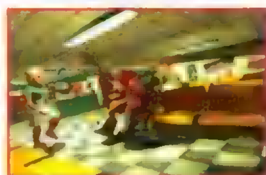
SPIELSPASS	66%
HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	72%
SOUND	63%

Olympia-Eishockey auf Sparflamme: Überladene Ruckeloptik, Optionsmangel und Simpel-Steuerung schmälern den Spielspaß.

Entwickler: Bullfrog, GB (PC-Original), Krisalis, GB (Playstation-Umsetzung)

Theme Hospital

Alte Bekannte trefft Ihr im Vorspann: Selbst der "Dungeon Keeper"



des gleichnamigen PC-Hits und ein "Syndicate"-Agent brauchen ärztliche



Versorgung. Die demonstrierte Behandlungsmethode kommt im Spiel jedoch nicht zum Einsatz.



Vorsicht Brechreiz: Unkontrolliert durch die Gänge schwirrende Bazillen lösen eine Epidemie aus – riegelt den Bereich ab.

PS Aufgepaßt Herr Gesundheitsminister – bei Bullfrogs „Theme Hospital" lernen Sie, wie Krankenhäuser profitabel geführt werden. Ihre Aufgabe ist es, ein florierendes Krankenhaus aufzubauen, das richtige Personal einzustellen und für einen reibungslosen Ablauf zu sorgen. Behandelt werden natürlich nur zahlungskräftige Patienten – ohne gültige Chipkarte wird niemand untersucht, geschweige denn ein Rezept ausgestellt. Bevor Ihr erste Leiden diagnostiziert, wird der Grundriß der Praxis geplant, Türen und Fenster eingesetzt und die Räume mit Schreibtisch, Liege und Mülleimer ausgerüstet. Damit pflegebedürftige den Weg ins Behandlungszimmer finden, muß außerdem eine Rezeption gekauft werden. Die neue Empfangstheke erscheint auf dem Bildschirm, mit dem Joypad positioniert Ihr sie möglichst nahe am Haupteingang. Frisch erworbenes Mobiliar wird mit den seitlichen Tastern um 90° gedreht, bis es richtig ins Bild paßt. Weiter auf dem Einkaufszettel stehen ein Diagnoseraum, die Allgemeinmedizin und eine Apotheke. Um dem Ego der Mediziner zu schmeicheln, sollte Ihr geräumige Zimmer bauen: In luxuriöser Umgebung arbeiten die Internisten gleich viel effizienter. Im Lauf des Spiels stehen Euch immer mehr Einrichtungen zur Verfügung: Eine Forschungsabteilung verbessert Geräte, im Röntgenraum werden Patienten durchleuchtet und ein Scanner hilft bei der Diagnose.
Jetzt fehlt Euch nur noch das richtige Personal: Ärzte, Krankenschwestern, Sprechstundenhilfen und Handlanger finden bei Euch einen Job. Der Personalakte entnehmt Ihr, wie gut die Bewerber ausgebildet sind, und ob sie über spezielle Fertigkeiten verfügen. Nicht jeder Mediziner ist Chirurg oder kann als Psychiater Geistesleiden wie die gefürchtete „Schmalzstimme" heilen.
Entsprechend unterschiedlich sind die Honorarvorstellungen der Wunderheiler. Krankenschwestern benötigt Ihr in der Apotheke, der Bettenstation und beim Entgipsen. Die Handlanger räumen den Müll weg, gießen die Pflanzen und kümmern sich um den Zustand der Röntgenapparate und Entlüftungsmaschinen. Klickt Ihr auf einen Hausmeister, erscheint ein Menü, in dem Ihr seine Hauptaufgaben markiert. Wie im richtigem Leben wird der Patient für jede Diagnose und Behandlung zur Kasse gebeten. Euer Erfolg mißt sich nicht nur am Kontostand; wichtig ist auch Euer Ruf, die Zahl der Geheilten und wie viele Kranke ihr durch falsche Behandlung um die Ecke gebracht habt. Bevor die Krankheiten von den Heilkünstlern kuriert werden, muß aber eine passende Behandlungsmethode entdeckt werden.
Treten immer mehr Fälle einer unerforschten Krankheit auf, dann solltet Ihr schnellst möglich eine passende Heil-Kur entwickeln, ansonsten müßt Ihr die Patienten nach Hause schicken. Sind sich die Fachmänner ihrer Diagnose nicht sicher, dann erhaltet Ihr ein Fax, in dem eine prozentuale Heilungschance angegeben ist. Es liegt an Euch, ob der Patient trotz Risiko behandelt wird, auf neue Diagnosemöglichkeiten warten soll oder nicht behandelt wird.



Naturkatastrophen: Ab dem fünften Level verwüsten Erdbeben Räume und demolieren Eure Maschinen.

JOYPAD-BELEGUNG

R1-Taste: Rotiert Gegenstände und blättert durch Karteikarten.
R2-Taste: Zentriert und sperrt den Cursor.
Rechteck-Knopf: Blendet das Bau-Menü ein.
L1-Taste: Rotiert Gegenstände, blättert durch Karteikarten.
L2-Taste: Abruf neuer Meldungen.
Steuerkreuz: Scrollen des Geländeausschnitts.
Dreieck-Knopf: Löschen von Einrichtung und Räumen.
Kreis-Knopf: Ruft das Statistik-Menü auf.
X-Knopf: Zeigt Personenstatistiken, Auswählen in Menübildschirmen.
Start-Taste: Blendet das Pause-Menü ein.
Select-Taste: Nicht Belegt.



Notfälle kommen mit dem Helikopter ins Hospital. Wenn Ihr selbst hoffnungslose Fälle rettet, gibt's einen dicken Bonus.

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.



OP: Um Patienten unter das Messer zu legen benötigt Ihr zwei Chirurgen in Eurer Mannschaft.



Scanner, Kardiogramm und Forschungsabteilung helfen bei der Entwicklung neuer Heilmethoden.

Um höhere Levels zu erreichen, müßt Ihr Aufgaben im Stil von „Heile 80 Personen" oder "Erhöhe den Wert des Hospitals auf 100.000 US-Dollar" bewältigen. Wer "Emergency Room" im Fernsehen glotzt, weiß, daß im Krankenhaus nichts so funktioniert, wie es eigentlich soll: Ungeduldige Patienten wechseln entrüstet zur Konkurrenz, Schwerkranke kämpfen auf der Wartebank um ihr Leben – oder schweben als Engel vom Spielfeld. Auf den Gängen übergeben sich Patienten geräuschvoll – holt schnell den Hausmeister, der die Hinterlassenschaften aufräumt, besonders wenn gerade ein prominenter Gast das Haus inspiziert.

Um die Angestellten bei Laune zu halten, richtet Ihr einen Aufenthaltsraum mit Sofa, Fernseher und Billardtisch ein. Erschöpfte (oder faule) Mitarbeiter erholen sich dort von den stationären Strapazen. Mit der Zeit ist ihnen das nicht genug und erste Forderungen nach einer Gehaltsaufbesserung werden laut. Bevor Ihr beleidigt einen verdienten Mitarbeiter entlaßt, überprüft Ihr die Situation am Arbeitsmarkt: Gutes Fachpersonal ist gefragt, doch oft sind nur faule Stümper auf Arbeitssuche.

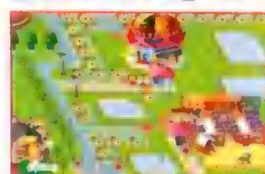
Alarm-Icons kündigen ein besonderes Ereignis an: Ein Blaulicht warnt vor dem Notfall, ein Fragezeichen zeigt, daß ein Fax eingetroffen ist und ein Zylinder kündigt einen VIP im Wartezimmer an. Habt Ihr Euch einen guten Ruf verdient, dauert es nicht lange, bis sich Ärzte und Patienten in engen Gängen gegenseitig auf die Füße treten. Um der Platzmisere entgegenzuwirken, kauft Ihr angrenzende Gebäude hinzu. Achtet auf eine möglichst gute Anbindung zum Haupthaus, um Personal und Patienten lange Pendelstrecken zwischen Diagnose und Behandlungsraum zu ersparen.

Tabellen und Diagramme informieren Euch, wie Ihr das Krankenhaus leitet. Nach einem Jahr wird abgerechnet – ist die gestellte Aufgabe gelöst, dürft Ihr Euch dem nächsten Level stellen. *au*

HOT Line

GRUNDRISS: Baut zu Beginn zwei Rezeptionen (erst ab Level 4 nötig), um die später anrückende Patientenflut zu bewältigen. Zwei Diagnose-Zimmer sind von Vorteil, da nach einiger Zeit meist kein geeigneter Bauplatz in der Nähe der Rezeption zur Verfügung steht. Vergeßt nicht, die Spielgeschwindigkeit während der Bauphase auf ganz langsam zu stellen.
JOB-OFFENSIVE: Achtet auf die Anordnung der Räume: Baut Ihr z.B. Bettenstation, Apotheke und Entgipser nebeneinander, spart Ihr Euch die Kosten einer Krankenschwester.
RECHT AUF BILDUNG: Baut vor dem großen Patienten-Andrang einen Schulungsraum, um Eure Ärzte weiterzubilden. Das ist billiger als später teure Fachärzte einzustellen.
EMERGENCY-ROOM: Trifft ein Helikopter mit Notfällen ein, überprüft, ob Ihr die Krankheit überhaupt heilen könnt. Sorgt dann dafür, daß im entsprechenden Behandlungsraum ein Arzt mit der Eigenschaft "Verläßlich im Notfall" steht. Stellt ihn am besten direkt mit dem Cursor in das Zimmer.

Theme Park ist der 1994 erschienene "Vorgänger" zu "Theme Hospital". Besonders auf dem PC war die Rummelplatz-Planung ein großer Erfolg für



Einige Elemente (wie die Putzkolonne) wurden aus "Theme Park" übernommen.

das britische Entwickler-Team "Bullfrog". Schon zu Amiga-Zeiten machte Bullfrog mit Hits wie "Populous" (1988) auf sich aufmerksam. Zu den bekanntesten Titeln gehören u.a. "Syndicate" (1993), "Magic Carpet" (1994) und "Dungeon Keeper" (1997). Derzeit bastelt die erfolgreiche Software-Schmiede am dritten Teil der "Populous"-Reihe für die Playstation".

Wo fehlt's denn? "Theme Hospital" kommt problemlos durch die MAN!AC-Visite. Hinter der lustig-bunten Aufmachung versteckt sich eine Echtzeit-Wirtschaftssimulation mit der richtigen Dosis Tiefgang. Ständig bin ich am Überlegen, wie ich die Architektur meiner Nobel-Klinik zugunsten einer besseren Ausnutzung und Effizienz verbessern könnte – die richtige Planung steht im Mittelpunkt, nicht das Jonglieren mit trockenen Bilanzen und nackten Zahlen. Grafische Gags und amüsante Lautsprecherdurchsagen lockern das Spiel zusätzlich auf. Leichte Abnutzungserscheinungen machen sich in späteren Levels bemerkbar, wenn zum xten Mal ein leeres Gemäuer mit Rezeption, Apotheke und Behandlungsraum ausgestattet wird. Eine kleine Technik-Rüge: Ruckel-Scrolling darf auch bei einer Wirtschafts-Simulation nicht sein.

ANDREAS ULRICH

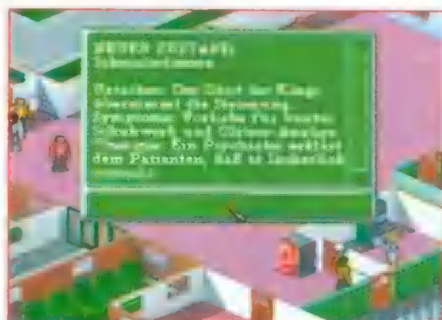
SPIELSPASS **75%**

theme HOSPITAL

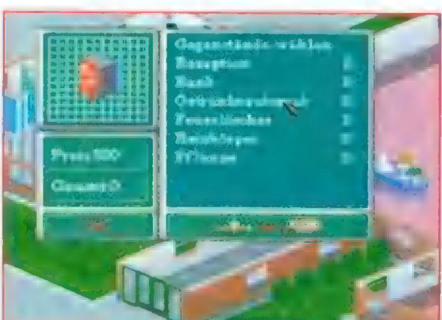
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 50%

"Emergency Room" auf der Playstation: Witzige, nicht zu komplizierte Wirtschaftssimulation voller Gags und Überraschungen.

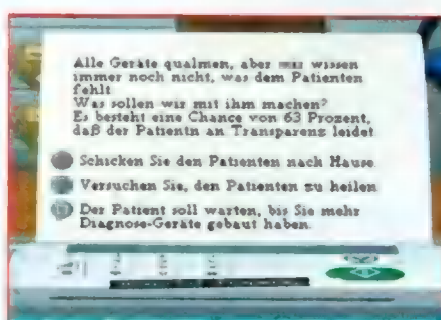
AB 12



Forschungsergebnis: Einmal erkannt, stellt die Krankheit kein Problem mehr dar, alle Patienten können behandelt werden.



Kauft genügend Bänke, Pflanzen und Getränkeautomaten: Sie machen den Aufenthalt angenehmer – Euer Ruf steigt.



Was tun? Ist sich der Chefarzt seiner Sache nicht sicher, fragt er Euch um Rat.

Entwickler: Matrix, Japan

Alundra



Jump'n'Run-Einlagen stellen Euer Timing auf die Probe: Springt von dem rollenden Felsen auf bewegliche Plattformen und Felsvorsprünge.



Benutzerfreundlich statt verwirrwend: Das Statusmenü zeigt Eure Ausrüstung als simple Icons.



Pfeilfelder könnt Ihr nur in eine Richtung überqueren: Sucht den verschlungenen Pfad zur Treppe!



Shopping in Inoa: Werft der Verkäuferin die Heilkräuter auf den Tisch.

Kaffepausen nicht erwünscht: Sucht Euch im Spiel ein friedliches Plätzchen zum Verschnaufen, wenn Ihr eine kurze Pause einlegen möchtet. Wer mitten im Kampf ins Item-Menü wechselt und den Raum verläßt, muß beim letzten Spielstand von neuem beginnen: Nach einigen Sekunden klickt sich Euer Schützling von alleine wieder in den Kampf.

PS Mit "Final Fantasy" hat das Playstation-Rollenspiel nun auch in Deutschland feierlich Einzug gehalten, nur die Fans des Action-Adventures schauten bislang in die Röhre. "Alundra" bricht das Import-Tabu und soll anderen Abenteuern den Weg nach Europa ebnen.

In der mittelalterlichen Welt von "Alundra" verschmelzen Traum und Realität: Nach alter Überlieferung ist der Traum Spiegel der Realität, sei es die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft. Träume warnen vor bevorstehenden Ereignissen, manche Leute sollen gar ihren Tod im voraus durchlebt haben. Die Abhängigkeit von Realität und Traum ist in "Alundra" beidseitig: Schlechte und gute Träume beeinflussen ihrerseits die Realität. In wenigen Auserlesenen schlummert die Gabe des Traumwanderns, die Fähigkeit, sich in Träume anderer einzumischen und diese zu steuern.

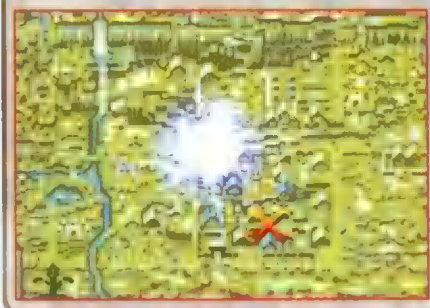
Vor diesem Hintergrund schlüpft Ihr in das Abenteurergewand des jungen Alundra, einem heranwachsenden Traumwanderer. Auf einer Schiffsreise erscheint Euch eines Nachts der ehrwürdige Siegelwächter Lars, der Euch mit Unheil und Tod für das ganze Land droht, falls Ihr nicht in das kleine Dorf Inoa aufbrecht. In einem See nördlich davon hat Lars die Wiederauferstehung des mächtigen Dämon Melzas vorhergesehen, der die Welt schon vor hundert Jahren heimsuchte.

Jetzt leiden die Einwohner wieder an schrecklichen Alpträumen, ein Zeichen für die Wiederkehr Melzas. Nach Sturm und Schiffbruch auf hoher See werdet Ihr an den Ufern von Inoa angespült. Der Dorfschmied findet Euch auf seiner Suche nach Strandgut im Sand und stellt Euch sein Heim als vorläufige Wohnstätte zur Verfügung.

Neugierig schaut Ihr Euch in der Fantasiewelt um. Aus der Vogelperspektive schlendert Ihr durch die Bitmap-Straßen von Inoa: Das Dorf liegt an einem Berghang und besteht aus zahlreichen Absätzen und Terrassen, auf denen die Dorfbewohner ihre Häuser errichtet, Gärten gepflanzt und Tiere gezüchtet haben. Treppen und Leitern verbinden die verschiedenen Ebenen, per Knopfdruck hüpft Ihr die Stufen empor. Auf Eurem

HOT line

ONLINE-HILFE: Legt Ihr im Urlaub eine Spielpause ein, müßt Ihr Euch nicht genau den Stand der Handlung und zukünftige Aufgaben notieren. Wißt Ihr nicht mehr weiter, schaut Ihr im zentralen Haus von Inoa vorbei. In der Hexenhütte mit dem Pentagrammzeit daneben wohnt die Wahrsagerin Yusteel, die für 15 Gilder in ihre Zauberkugel äugt. Mit einer Übersichtskarte (siehe unten) zeigt sie Euch den nächsten Einsatzort. Das große X markiert dabei Euren Standort, der grelle Blitz den Zielpunkt. Ist Yusteel nicht zuhause, wird die Handlung im Dorf fortgesetzt: Redet mit den Einwohnern!





Alundra beschwört den Steinschlagzauber im Alptraum:Rollende Felsbrocken überleben nur die stämmigen Endgegner.



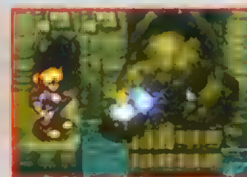
HOT line

DIE HELDENKLINGE: Zu Beginn besitzt Ihr nur den Kurzdolch, der wegen geringer Reichweite starke Gegnern kaum kratzt. Sein einziger Vorteil ist die Streichbewegung, die es mit dem Schwert gemeinsam hat. Ihr verletzt nicht nur Gegner vor Euch, sondern auch schräg oder seitlich stehende Feinde. Viele Monster greifen nur in die vier Himmelsrichtungen an, mit dem Schwert und einer seitlichen Position könnt Ihr sie ohne Gefahr vertrimmen. Mit dem Schwert ist außerdem ein Superschlag möglich: Haltet ■ gedrückt, und Alundra setzt zum vernichtenden Blitzschlag an. Zum Abholzen von Büschen eignet sich das Schwert am besten: Vier bis sechs Sträucher erwischt Ihr mit einem Streich.





DIE STAHLKUGEL: Als Distanzwaffe nutzt Ihr die Kettenkugel im Kampf mit gefährlichen Kamikaze-Monstern. Sie hält Euch die Gegner vom Leib und ist besonders bei Energienotstand nützlich. Leider trefft Ihr nur Ghouls und Orks vor Euch, seitlich versetzte Kontrahenten entgehen Eurem Hieb. Mit der Kugel erreicht Ihr auch Gegner auf entfernten Plattformen: Ihr schlagt aus sicherer Entfernung, der Feind ist machtlos. Auch Stahl- und Diamant-Schalter könnt Ihr mit ihr aktivieren, viele Rätsel basieren auf dem pixelgenauem Zielen auf Mauervorsprünge und Findlinge. Die hellbraunen Steinquader in der Oberwelt haben der Stahlkugel nichts entgegenzusetzen: Mit ihr gelangt Ihr an geheime Schatztruhen und öffnet neue Wege. Zum Abholzen ist die Waffe nur bedingt geeignet, da sie nur zwei bis vier Büsche einstampft.



DIE BOMBE: Die schwarze Bombe gehört eigentlich nicht zu den Waffen, kann aber als solche zweckentfremdet werden. Wie die Stahlkugel und das Schwert schenkt sie Euch der Schmied Jess in Inoa. Mit Ihr sprengt Ihr stämmige Felsen und Verschüttungen wie in der Mine von Inoa. Da Euch die Sprengsätze nie ausgehen, ist sie auch als Zweitwaffe sehr nützlich: Nachdem Ihr sie mit ● entzündet habt vergehen etwa fünf Sekunden bis zur Explosion. Mit ■ werft Ihr sie auf Eure Kontrahenten: Mit etwas Anlauf verdoppelt Ihr dieWurfweite.

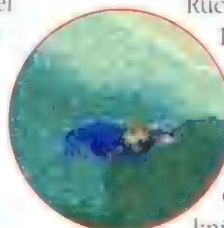


Duell mit dem fürchterlichen Wasserteufel: Jeder Obermotz stellt sich Euch mit seinen persönlichen Angriffs- und Verteidigungsstrategien.



Heiß und stürmisch: Der Tornado trägt Euch an einen geheimen Platz mitten in der Wüste.

Rundgang ratscht Ihr mit der Gemischtwarenverkäuferin Naomi, dem Erfinder Septimus, der Wahrsagerin Yusteel, dem zwielichtigen Fischer Kline, dem Bürgermeister Beaumont und vielen mehr. Inoa bleibt das gesamte Abenteuer Eure Heimat, ein gutes Verhältnis zu den Bewohner ist unerläßlich. Im Kramerladen klickt Ihr Euch zum ersten Mal ins Statusmenü: Euer Rucksack verfügt über achtzehn Taschen, die Ihr im Lauf des Abenteuers mit Büchern, Heilkräutern, Krafttrunks und Schriftrollen füllt. Von einem Dolch und einem Büschel Heilblättern. Im Gegensatz zum Rollenspiel erledigt Ihr Eure Einkäufe manuell: Per Knopfdruck greift Ihr in die Regale und werft Wurzeln, Ledergurt und Flaschen auf die Einkaufstheke.




In Kerkern und Tempeln befinden sich neben jedem Speicherplatz auch Magie- und Energiequellen.

HOT Line

SPEICHERPLÄTZE: **Statt via Optionsmenü speichert Ihr Euren Spielstand im blauen Märchenbuch. Dieses findet Ihr neben Eurem Bett, aber auch in jedem gefährlichen Kerker. In letzteren erreicht Ihr den Ort des Friedens über lila schimmernde Transporterfelder, neben dem Buch findet Ihr zwei Dreieck-Symbole auf dem Boden. Stellt Euch einfach drauf: Das rechte heilt Eure Wunden, das linke regeneriert Eure Magiekräfte.**

FLUCHT ZUM EINKAUFSLADEN: **Am Speicherpunkt im aktuellen Dungeon angekommen, solltet Ihr auf jeden Fall Eure Heilkräuter- und Erfrischungstrank-Reserven überprüfen. Der Kampf mit dem Endgegner kostet Euch besonders bei den ersten überraschenden Angriffswellen einige Energiekristalle. Auch ein magisches Kraftgetränk ist beim Obermotz nützlich. "Alundra" speichert beim Verlassen eines Kerkers alle Schalterstellungen, nur die Gegner kommen stets von neuem. Eilt in der Not also lieber schnell zurück zum Kramerladen, um Eure Bestände aufzustocken. Beim zweiten Versuch müßt Ihr Euch in den bewältigten Gewölben nur selten mit einem alten Monster befassen.**

leichten Gegenständen (z.B. Kräuter) dürft Ihr mehrere in eine Tasche stecken. Schwert, Dolch, Morgenstern, Pfeil und Bogen sowie Eure Rüstungen tragt Ihr am Körper, Schlüssel und Goldstücke kosten Euch keinen Stauraum. Eine Waffe und einen Gegenstand haltet Ihr stets griffbereit: Ihr beginnt mit



Alpträume ganz real: Um die Dorfbewohner von ihren Krankheiten zu heilen, stellt Ihr Euch ihren geheimsten Ängsten.

Gut gerüstet wagt Ihr Eure ersten Schritte in die umliegenden Wälder. Büsche und Sträucher verwüstet Ihr mit Eurer Waffe, mit etwas Glück findet Ihr im Gestrüpp Goldstücke und Energiekristalle. Zehn Energie-Container repräsentieren Eure Lebensenergie, weitere 40 Stück gibt's in der Welt von Alundra zu entdecken. Diese benötigt Ihr spätestens, wenn Euch glitschige Schleimklumpen und brüllende Torfmonster in den Rücken fallen. Die Monster lauern Euch in Gebüsch, Wüste und Kerker auf und greifen wutentbrannt an: Defensive Abenteurer weichen den Angriffen aus und nutzen Pausen zur Gegenattacke, Kamikazeschläger knüppeln blindlings drauf und lassen dem Feind keine Chance zum Gegenangriff.

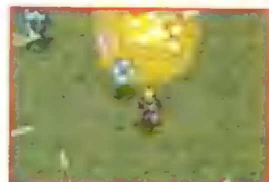
Alundra beherrscht noch andere Fähigkeiten: Lange Strecken und gemeine Todesfallen überwindet Ihr mit einem Sprint; stehen Gegner im Weg, schubst Ihr sie mit dem Ellenbogen zur Seite. Manche Waffen erlauben Euch einen Superschlag, der den Feind oft schon allein in die Knie zwingt. Später sammelt Ihr Schuhwerk für weite Sprünge und zum Schwimmen, mit Umhängen taucht Ihr in Wasser und Sand.

Mit diesen Talenten erforscht Ihr die Welt von Alundra: In der Oberwelt springt Ihr (entlegene

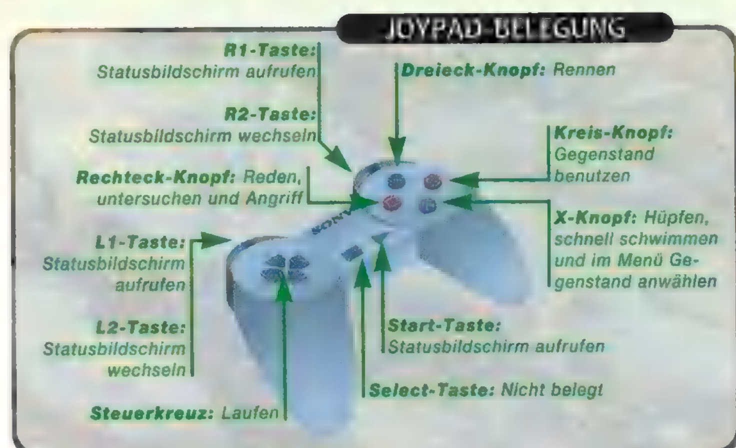
Tips im Vorspann:

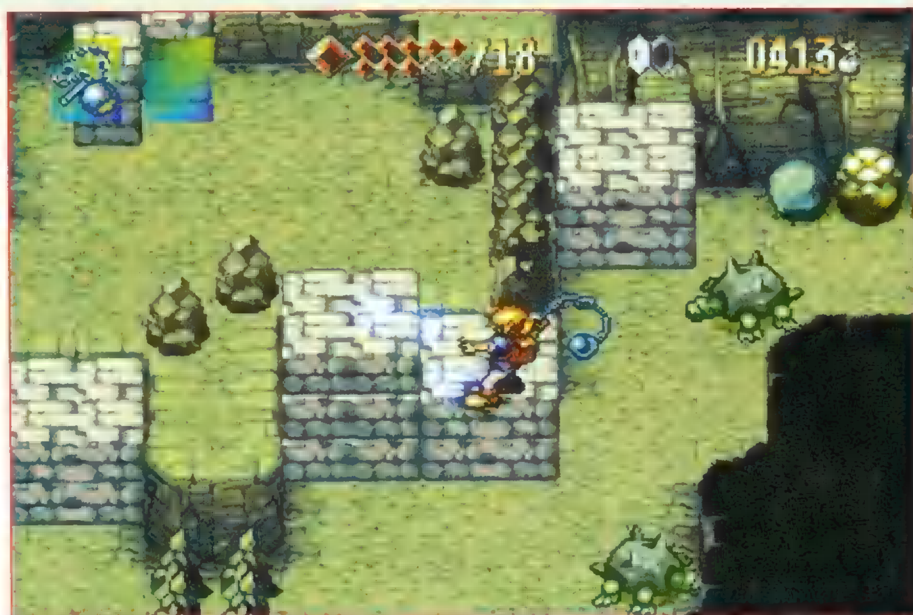
Wer sich das FMV-Intro aufmerksam ansieht, entdeckt zwischen den Animesequenzen kurze Szenen aus dem Spiel. Einige verraten Euch die Lösung für knackige Rätsel – wie zum Beispiel die Reihenfolge von Schaltern.





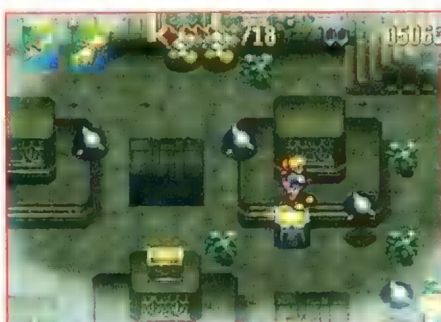





Schlagt nicht zuviele Felsbrocken kaputt: Nur eine Treppe führt Euch auf die Plattform. Kommt Ihr von der unteren Etage, müßt Ihr die Kröten vorsichtig bekämpfen!

Schatzkisten vor Augen) von Fels zu Fels, erklimmt Berge und planscht in Bächen und im Meer. In Kerkern, Tempeln und Höhlen erwarten Euch Schalterrätsel, Hürdenläufe und Todesfallen: Riesige Morgensterne schwingen im Kreis und zermalmen jeden Eindringling, Stachelfallen und Steinschläge pflastern den beschwerlichen Pfad zum Obermotz. Windböen und bewegliche Felsen schieben Euch in Abgründe, Loren und Fließbänder fordern Eure volle Konzentration. Ihr springt von kreisenden Plattformen auf rollende Felskugeln, springt unter Zeitdruck über Falltüren und Abgründe und balanciert über Mauern und Zinnen zu entlegenen Schatzkammern. In jeden Raum erwartet Euch eine knifflige Aufgabe: Mal vermöbelt Ihr inmitten bröckeliger Säulen behutsam eine grunzende Monsterhorde, mal sortiert Ihr Stern-, Wasser- und Mondförmige Felsen und tragt sie auf dazugehörige Felder. Wände, die Euch den Weg versperren, werden auf einer höheren Ebene plötzlich zu Pfaden. "Alundra"-Spieler müssen ständig umdenken und Situationen aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten. Bei besonders schwierigen Aufgaben findet Ihr ein Schild mit einem Gleichnis oder einer Wortspielerei, die Euch Hinweise auf die Lösung gibt. So müßt Ihr im Friedhofsgewölbe zu den fünf Heiligen beten, die Euch je einen Tip über ihren Stellenwert in der Heiligenhirarchie geben. Nur der ehrfürchtige Mann (der die richtige Reihenfolge kennt) darf passieren. Tief im Dungeon wartet schließlich der Kerkerboss mit seiner persönlichen Kampftechnik: Ihr schlagt Euch mit Drachen, Wassermonstern und Riesenaffen, die Euch mit Hieben, Feueratem und Energiebällen ordentlich einheizen. Wenn Ihr die Taktik des Fieslings genau beobachtet, findet Ihr immer eine Schwachstelle in der Deckung: Achtet vor allem auf Verschnaufpausen, mit etwas Abstand zum Gegner könnt Ihr die Angriffe erkennen und ihnen ausweichen. *oe*

Testmuster von Gameexpress, Tel.: 09421/87514


Ihr müßt schnell schalten: Die Plattformen zum Draufspringen erscheinen nur für wenige Sekunden.

Deutsche Texte lassen auf sich warten: Im April erscheint "Alundra" zunächst als englische PAL-Fassung, erst Ende Mai liefert Psygnosis die deutschsprachige Version aus. Der Grund sind Probleme mit den "Alundra"-Übersetzungs-Tools. Selbstverständlich werden wir Euch über die Qualität der Übersetzung demnächst informieren. Viele der Rätsel basieren auf Gleichnissen und Wortspielereien: Wartet im Notfall lieber auf die deutsche Version, bevor Ihr in den Kerkern verzweifelt.

SPIELSPASS 88%

ALUNDRA

HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 110 MARK
GRAFIK: 86%
SOUND: 80%

Beeindruckendes Action-Adventure mit liebevollen Animationen: Von Taktik geprägte Monsterduelle und beinharte Rätsel verzaubern Euch.

12

"Alundra" ist ein gigantischer Abenteuerspielplatz mit hohem Suchtfaktor: Oberwelt und Dungeons sind bis zum Rand mit Rätseln, Hüpfsequenzen und Spezialeffekte vollgepackt, ungenutzte Großflächen findet Ihr nicht. Jeder Kerkerraum stellt Euch vor neue Aufgaben, jeder Schalter vor neue Rätsel. Im Vergleich zu Genrekollegen wie "Zelda 3" sind manche Aufgaben allerdings ziemlich schwer. Auch die komplizierte Dungeon-Architektur mit ihren verschiedenen Stockwerken überblickt Ihr erst mit Übung. Die Steuerung ist präzise, pixelgenaue Sprünge erledigt Ihr auch unter Zeitdruck ohne Probleme. Jeder Gegner ist mit der passenden Taktik zu schlagen, unfaire Stellen gibt es nicht. Die putzigen Animationen, Tornado- und Witterungs-FX lassen Euch die Zeit vergessen: "Oh, schon vier Uhr morgens!"

OLIVER EHRLE



ENDGEGNER-TAKTIKEN: Die ersten Obermotze in einem Rollenspiel oder Action-Adventure sind die schwierigsten. Ihr habt noch keine Ahnung, welche taktischen und spielerischen Anforderungen die Fieslinge an Euch stellen. Später könnt Ihr Ihre Fähigkeiten einschätzen: Unsere Taktikkniffe helfen weiter.

GELANTINOID: Der riesige Schleimhaufen in Wendells Alptraum ist Euer erster mächtiger Gegner. Nach ein paar Treffern teilt er sich in zwei Hälften, die sich wiederum in kleinere Stücke aufspalten. Greift immer nur eine Hälfte an und zerlegt sie in Ihre Einzelteile, ansonsten überschwemmen die Schleimer den Bildschirm. Eure Taktik: Drängt einen Schleim gegen die Wand und laßt die Hiebe prasseln.

STONEGOLEM: In der Friedhofsgruft wartet der mächtige Steinhühne, der Euch mit Felsbrocken bewirft. Entweder schleudert er eine gerade Reihe Steine in Eure Richtung, oder ein Steinring läßt die Erde um ihn beben. Versetzt ihm einen Hieb, sobald er stillhält. Anschließend flüchtet Ihr in einem Bogen vor seiner Attacke.

SARAS DÄMON: In ihrem Alptraum verwandelt sich Sara in einen gräßlichen Dämon. Entweder erscheint er für kurze Zeit in Eurer Nähe, oder er verwirrt Euch mit einem Ring aus Dummy-Puppen: Schlag sofort nach seinem Erscheinen auf ihn ein oder versucht den richtigen Dämon mit wahllosen Hieben zu erwischen. Habt Ihr ihn getroffen, schießt er drei Energiebälle aus verschiedenen Richtungen auf Euch: Flüchtet einfach in eine der Arena-Ecken.



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation

Ace Combat 2		94,95
Alien Trilogie		49,95
Armoured Core	*	94,95
Auto Destruct	*	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	*	84,95
Baphomets Fluch 2		94,95
Batman & Robin	*	84,95
Beast Wars	*	84,95
Bleifuß 2	*	74,95
Bloody Roar		84,95
Brahma Force	*	84,95
Breath of Fire 3	*	94,95
Bubble Bobble 2	*	84,95
Bug Riders		79,95
Buggy	*	99,95
Bushido Blade		94,95
Bust-a-Move 3	*	69,95
Caesars Palace		84,95
CART World Series	*	84,95
Colony Wars		94,95
Command & Conquer 2		99,95
Constructor	*	84,95
Cool Boarders 2		94,95
Crash Bandicoot	*	49,95
Crash Bandicoot 2		94,95
Critical Depth	*	79,95
Croc		89,95
Destruction Derby 2		49,95
Devils Deception		84,95
Diablo	*	89.95
Discworld 2		94,95
Dungeon Keeper	*	89,95
Dynasty Warriors		94,95
Explosive Racing		89,95
FIFA 98 Die WM		89,95
Fighting Force		99,95
Final Fantasy VII		109,95
Firetrap	*	89,95
Fluid (=Depth)	*	84,95
Formel 1 97		109,95
Forsaken	*	94,95
Frogger		84,95
Gex - Enter the Gecko	*	84,95
Ghost in the Shell	*	94,95
G-police		109,95
Grand Theft Auto		84,95
Grand Turismo	*	109,95
Grid Run	*	84,95
Heart of Darkness	*	94,95
Hercules		94,95
Herks Adventure		89,95
Indy 500	*	84,95
Jersey Devil		94,95
Jet Rider 2	*	84,95
John Madden NFL 98		89,95
Kula World	*	94,95
Lost World. Jurassic Park		89,95
Lucky Luke	*	94.95
Mace : The Dark Age	*	89.95
Magic the Gathering		84.95
Master of Teras Kasi	*	84,95
Maximum Force	*	89.95
MDK		94.95
Megaman 8	*	94.95
Men in Black	*	99,95
Micro Machines 3.0		49.95
Monopoly		84.95
Moto Racer		89.95
Motor Mash		84.95
Nagano Winter Olympics		109.95
Nascar 98		89.95
NBA 98		89.95
NBA Hangtime	*	84.95
Need for Speed 3	*	89.95
NHL 98		89.95
NHL Breakaway 98		84,95
NHL Face Off 98	*	84,95
NHL Powerplay Hockey 98	*	84,95
Nightmare Creatures		94,95
Nuclear Strike		89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee		89,95
One	*	84.95
Pandemonium 2		89.95
Pax Corpus	*	89.95
Pet in TV	*	84,95
Point Black	*	94.95
Populous 3	*	89.95
Porsche Challenge	*	49,95
Power Soccer 2		94.95
Powerboat Racing	*	94,95
Premier Manager 98	*	99,95
Rapid Racer		84.95
Rebel Assault 2		99.95
Reboot	*	89,95
Resident Evil 2	*	99.95
Resident Evil 2 US		139.95
Resident Evil Directors Cut		84.95
Resident Evil Directors Cut US		99.95
Ridge Racer Revolution		49.95
Risiko		84.95
Riven	*	119.95
Road Rash		49.95
Robotron "X"	*	84,95
Rock ´n´ Roll Racing 2		94,95
San Francisco Rush	*	89,95
Shadow Master		94.95
SimCity2000		84,95
Skull Monkeys		89,95
Soul Blade	*	49,95
Soviet Strike		49,95
Spawn	*	84.95
Spice World	*	49,95
Sreetfighter Collection	*	84,95
Steel Reign	*	84,95
Streetfighter EX plus alpha		84,95
Super Pang Collection	*	94,95
Tekken 2	*	49,95
Tenka		99,95
Test Drive 4		89,95
Tetris plus		79.95
Theme Hospital	*	89,95
Time Crisis incl. Lightgun		159,95
Time Crisis ohne Lightgun	*	94,95
TOCA		89,95
Tomb Raider 2		99,95
Total Driving		84,95
Total NBA 98	*	84,95
Treasures in the Deep	*	94,95
VMX Racing	*	89,95
V-Ralley		89,95
Warcraft 2		89,95
Wipe Out 2097	*	49,95
Worms		49,95
Z		84,95

Hardware

Analog Joystick Sony	119,95
Analog-Controller Sony	59,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	49,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49.95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	59,95
Multi-Tap Sony	69,95
neGcon Sony	79,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	109,95

Nintendo 64

1080 Snowboarding		114,95
Blast Corps		114,95
Bomberman		89,95
Clayfighter 63 1/3		139,95
Cruisin USA		89,95
Dark Rift		139,95
Diddy Kong Racing		89,95
Extreme G		129,95
F1 Pole Position		149,95
FIFA98 Die WM		139,95
Fighters Destiny	*	129,95
Forsaken 64	*	129,95
Golden Eye PAL EV		139,95
Golden Eye US		179,95
Hexen64		139,95
Int. Superstar Soccer 64		149,95
John Madden 64		139,95
Lamborghini 64		139,95
Lylat Wars		139,95
Mission : Impossible	*	149,95
Mission : Impossible US	*	179,95
Multi Racing Championchip		129,95
Nagano Winter Olympics		149,95
NBA Hangtime		139,95
NFL Quaterback Club 98		139,95
NHL Breakaway 98	*	129,95
Pilotwings64		119,95
Robotron X	*	139,95
San Francisco Rush		139,95
Shadow of the Empire		139,95
Snowboard Kids	*	89,95
Super Mario 64		89,95
Super Mario Kart 64		89,95
Tetrisphere	*	89,95
Top Gear Rally		139,95
Turok		139,95
Turok EV		139,95
Waverace 64		89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hockey		139,95
WCW	*	149,95
Wetrix	*	149,95
Yoshis Island	*	89,95

Hardware

Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühren. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.
Händleranfragen erwünscht.

WCW* 149,95

Grand Turismo* 109,95

Resident Evil 2* 99,95

Fighters Destiny* 124,95

Bushido Blade* 94,95

Diablo* 89,95

Lucky Luke* 49,95

One* 84,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig

Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

ZAPP G•A•M•E•S

NINTENDO 64 · PlayStation · SEGA SATURN

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

PLAYSTATION

ALUNDRA	US	129,-
BIOHAZARD 2		159,-
BLOODY ROAR	US	I.V.
BREATH OF FIRE		I.V.
BUSHIDO BLADE 2	JP	I.V.
BUSHIDO BLADE	PAL	99,-
TIP DES MONATS		
DEAD OR ALIVE	US	129,-
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	I.V.
DIABOLO	PAL	99,-
FINAL FANTASY TACTICS	US	129,-
GEX 3D	PAL	99,-
KLONOA	US	129,-
NEED 4 SPEED 3	PAL	99,-
NINJA	PAL	99,-
PARASITE EVE	US/JP	I.V.
PITFALL 3D	US	I.V.
RASCAL	PAL	99,-

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2	US	149,-
ROAD RASH 3D		
SAGA FRONTIER	US	139,-
TACTICS OGRE	US	139,-
TEKKEN 3	JP	I.V.
TRIPLE PLAY 99	US	139,-
X-MEN VS SF		I.V.
XENOGEARS	JP	149,-

SATURN

BATTLE GAREGE	JP	I.V.
BOMBERMAN BATTLE	JP	129,-
BURNING RANGERS	JP	129,-
CHAOS SEED	JP	129,-
COLLECTION INCL DEMO LEVEL		
COTTON 2	JP	129,-
DEAD OR ALIVE	US	I.V.
FIFA 98	PAL	99,-

SATURN

GRANDIA	JP	139,-
HOUSE OF THE DEAD	JP	129,-
HOUSE OF THE DEAD	JP	I.V.
KING OF FIGHTERS 97	JP	119,-
KING OF FIGH. INCL. RAM		159,-
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	US	139,-
NHL 98	PAL	99,-
NHL ALL STAR 98	PAL	99,-
PANZER DRAGOON SAGA	US/PAL	I.V.
RAIDEN FIGHTERS	JP	I.V.
RESIDENT EVIL 2	US/JP	I.V.
SHINING FORCE 3:		
SECOND SCENARIO	JP	119,-
SHINING FORCE 3	US/PAL	I.V.
VAMPIRE SAVIOR INCL 4MB		159,-
VAMPIRE SAVIOR	JP	119,-
WINTER HEAT	PAL	109,-
WINTER HEAT	US/JP	119,-

NINTENDO 64

FROSCH 64	I.V.
MYSTICAL NINJA 64	I.V.
NAGANO WINTER OLYMPICS	159,-
NHL BREAKAWAY 98	I.V.
SNOWBOARD 1080	I.V.
SNOWBOARD KIDS	99,-
YOSHI'S STORY	99,-

Händleranfragen erwünscht (Importsoftware)

☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung. Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: Travellers Tales, GB ▪ **Spieldesign:** Jon Burton ▪ **Programmierung:** Dave Dootson u.a. ▪ **Sound:** PC Music

Rascal

PS Ein alter Menschheitstraum wird wahr – zumindest für den pubertären Racker „Rascal": Der naßforsche Jüngling erprobt sich in der Kunst des Zeitreisens. Allerdings ist das bevorstehende Abenteuer kein spaßiger Schulausflug, sondern eine ernsthafte Angelegenheit. Rascal sucht nach seinem Vater Casper Clockwise, der von dem Zeit-Banditen Chronos entführt wurde. Sollte Rascal erfolgreich sein, korrigiert er ganz nebenbei Chronos' schurkische Zeit-Verbrechen und rückt der Lauf der Geschichte zurecht.

Rascal startet zu Hause im Labor seines erfinderischen Erzeugers und durchstöbert die verschiedenen Räume nach Level-Portalen: Insgesamt sechs Welten muß er durchkämmen – vom mittelalterlichen Schloß mit gar fürchterlichen Rittersleuten bis zum Wilden Westen mit Cowboys und Indianern. Außerdem besucht Rascal die Heimat der Azteken, schwimmt in Atlantis durch versunkene Schatzkammern und erkundet ein Piratenschiff. Jede der sechs Welten erlebt Rascal in den drei Zeitzonen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. So mutiert das einst prunkvolle Piratenschiff zum versunkenen Schiffswrack in der Gegenwart und taucht Jahre später in der Wüste auf.

Um diese fantasievolle Geschichte in Szene zu setzen, bemüht Psygnosis eine konsequente 3D-Optik. Im Stil von „Super Mario 64" und „Croc" läuft Rascal durch eine völlig freie 3D-Umgebung, die Eurem Erkundungsdrang kaum Grenzen setzt. Nutzt Ihr das digitale Joypad, dreht sich Rascal via Links/rechts-Kommandos um die eigene Achse, um dann stets in Blickrichtung vorwärts zu gehen bzw. vorsichtig rückwärts zu tapsen. Das Analog-Pad wird ebenfalls unterstützt und erleichtert die gewöhnungsbedürftige Steuerung etwas.



Mit seiner unscheinbaren Blasen-Knarre kann Rascal auch solch finstere Rittersleut besiegen



Kleinvieh macht auch Mist: Ständig nerven winzige bis mittelgroße Feinde, die auf dem Boden herumwuseln.

Dummerweise könnt Ihr den Blickwinkel nicht prinzipiell ändern, sondern die Kamera via L/R-Tasten nur vordergründig schwenken. Bewegt sich Rascal, setzt sich stets die Standard-Perspektive durch. An manchen Stellen ist dies etwas unglücklich, da man kurzzeitig die Übersicht verliert und Gegenstände übersehen könnte.

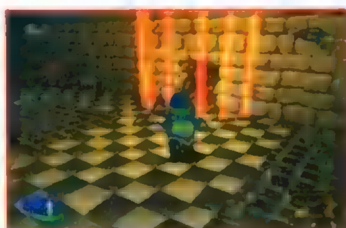
Da „Rascal" kein meditativer 3D-Ausflug, sondern ein modernes Hüpfspiel mit leichtem Abenteuer-Touch sein soll, wird fleißig gehüpft und geschossen. Allerdings legen die Entwickler Wert darauf, das Joypad nicht mit unzähligen Kommandos zu überfrachten, so daß Ihr während des ganzen Spiels nur zwei Buttons (springen/schießen) bzw. eine Waffe anwendet. Dem zarten Alter des Helden entsprechend ist dies keine Kalashnikov, sondern eine Wasserpistole. Die hat jedoch eine höhere Durchschlagskraft als man meinen könnte. Spuckt die Kinder-Knarre grüne

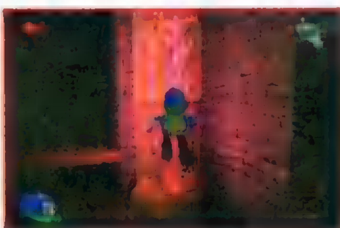


Was soll Rascal nur tun? Rechts lockt ein gemütliches Kaminfeuer zum Entspannen, links weckt ein schwebender Level-Eingang den Abenteurer in ihm.

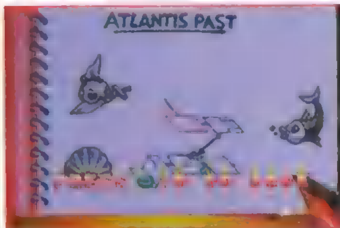


Travellers Tales sind im Videospiel-Business fast schon ein alter Hase. Das englische Entwickler-machte bereits mit Mega-Drive-Spielen wie "Leander" und "Toy Story" auf sich aufmerksam, ehe sie "Mickey Mania" für die Playstation programmierten. Auch für den Saturn griffen sie zum Keyboard – im Auftrag von Sega entstanden "Sonic 3D" und "Sonic R". Mit "Rascal" bleiben sie dem Putzig-Touch ihrer Spiele treu, auch wenn einige Mitarbeiter für andere Hersteller schon härtere Spiele inszenierten – u.a. "Wing Commander 3" und "The Darkening" für den PC sowie die peinliche Roboter-Schlägerei "Rise of the Robots".





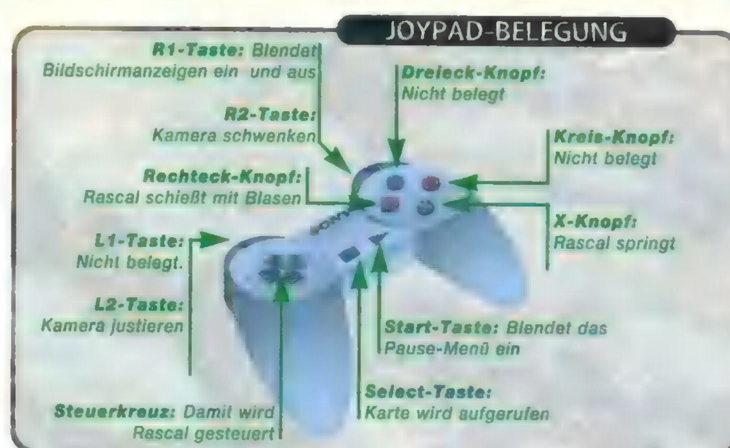




Links seht Ihr zwei Beispiele für die einzigartigen Lichteffekte in "Rascal". Rechts daneben das Optionsmenü (bietet keine besonders ergreifenden Features) sowie eine Level-Karte, die Eure Wanderungen automatisch mitzeichnet.


Die Unterwasser-Szenen sind optisch gut in Szene gesetzt; dafür ist die Steuerung etwas umständlich.


Ohne Timing geht gar nix: Laser-Gewitter hindert Rascal am Durchqueren dieses Raumes.



„Rascal" hinterläßt gemischte Gefühle: Die Hauptfiguren strahlen einen skurrilen Charme aus und einige der Welten wie z.B. das Labor motivieren mit einer grafisch tollen Ausstattung zur Entdeckungstour, andere dagegen wirken eher fade. Auch das Spieldesign wirkt unausgewogen: Die automatische Kamera wählt öfters eine wenig übersichtliche Perspektive oder bleibt sogar in einer Wand hängen. Nachregeln oder Euch umsehen könnt Ihr nicht, wichtige Details oder Gegenstände bleiben so manchmal im toten Winkel verborgen. Neben unglücklich plazierten Gegnern trefft Ihr auch laufend auf nervige Kleinmonster, die unverhofft vor Euch auftauchen und mit der Blasenkanone nur schlecht zu treffen sind. Trotz dieser Mängel ist „Rascal" ein kurzweiliges Jump'n'Run, an „Croc" oder „Jersey Devil" kommt es jedoch nicht heran.

OLIVER EHRLE

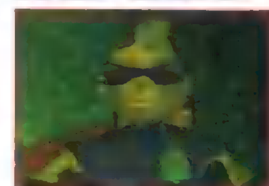
Bläschen, zeigt dies die Standardeinstellung an, rote Blasen heften sich an die Fersen der Bösewichte und erinnern an Lenkraketen in „erwachsenen" Spielen. Damit ist das Verteidigungsarsenal auch schon erschöpft.
Die Feinde nehmen leider wenig Rücksicht auf die unscheinbare Waffe von Rascal und attackieren von allen Seiten. Entweder nähert sich ein mannshoher Schurke, der mehrere Treffer einsteckt, oder am Boden wuselt hektisch Kleinvieh herum. Dabei entpuppen sich insbesondere die Winz-Gegner als nervig, da sie mit der Wasserpistole schwer anzuvisieren sind und ständig von neuem auftauchen. Angesichts dieser unendlichen Angriffsserie solltet Ihr nicht vergessen, beizeiten die Munition nachzufüllen. Die findet Ihr unterwegs, verpackt in farbigen Blasen – ebenso wie Energie-Herzen. Apropos Fundsachen: Um voranzukommen, müßt Ihr jeweils die sechs Bestandteile einer Zeitblase aufstöbern (dargestellt durch eine Sanduhr am rechten unteren Bildrand), die sich nicht selten im Besitz von besonders grausigen Gegnern befinden.
Die einzelnen Spielwelten sind zwar nicht gänzlich verwirrend, auf Abzweigungen müßt Ihr Euch aber schon gefaßt machen. So bleibt das ein oder andere Schalterrätsel nicht aus – allerdings ist „Rascal" weit von einem Action-Adventure entfernt. Die Geschicklichkeit steht im Vordergrund, doch solltet Ihr deswegen nicht Schlüssel ignorieren, die gelegentlich am Wegesrand herumliegen. Mit ihnen sperrt Ihr farblich präzise zugeordnete Türen auf und lernt neue Szenarien kennen.
Feinde naß machen, pixelgenaue Sprünge und gelegentlich ein Rätsel: „Rascal" ist ein kindgerechtes Hüpfspiel mit gewaltfreier Thematik und interessanter Technik. Insbesondere die Lichteffekte verleihen dem 3D-Jump'n'Run eine einzigartige Atmosphäre. Was Ihr auf den Bildern nicht erkennt, sind die erfreulich kurzen Ladezeiten, wenn Ihr einen neuen Raum betretet. Der Spielfluß gerät zwar kurz ins Stocken, jedoch hält sich die Warterei in Grenzen. Leider dürft Ihr nicht jederzeit speichern, sondern müßt den Spielstand an speziellen Stellen sichern. Nervig ist auch, daß Ihr zu Spielbeginn nicht via Hauptmenü auf die Memory Card zugreift, sondern mit Rascal einen Raum aufsucht, um dort den Spielstand zu laden. *mg*


Nut mit den passenden Schlüsseln öffnen sich die Tore. Allerdings sind die Rätsel nicht sonderlich anspruchsvoll.


Voller Elan rutscht Rascal den kleinen Bach hinunter und muß sich vor Algen und anderen Hindernissen in Acht nehmen.



Der Held des neuen Psygnosis-Hüpfspiels wurde nicht von den Travellers-Tales-Grafikern, sondern vom berühmten "Jim Henson's Creature Shop" entworfen. Die Erfinder von "Muppets Show" und "Sesamstraße" zeichnen



neben Rascal (siehe Bild) auch für das 3D-Design seines Vaters "Casper Clockwise" und des Zeit-Obermotzes "Chronos" verantwortlich. Wir MANIACs finden allerdings, daß diese Henson-Kreationen keinesfalls charismatischer sind als "normale" Videospielehelden – das Geld hätte sich Psygnosis sparen können und lieber eigene Grafiker einsetzen sollen.

Leckere Verpackung, durchwachsener Spielspaß: Optisch hat mich "Rascal" mit seinen spektakulären Lichteffekten sofort begeistert, auch wenn einige Polygon-Patzer und Blickwinkel-Probleme die Freude trüben. Auch die Musik gefällt durch stimmige Kompositionen, wenngleich sich die Melodien zu schnell wiederholen. Spiel- und Leveldesign dagegen sprechen mich weniger an und sind eher auf jüngere Spieler zugeschnitten. Kaum Extras, nur Blasen-Waffen, taktisch wenig anspruchsvolle Gegner-Gefechte. Wie schon bei früheren Travellers-Tales-Spielen ("Sonic R", "Mickey Mania") haben die Entwickler den letzten Feinschliff vergessen. Dennoch ist "Rascal" ein technisch gutes 3D-Hüpfspiel mit wunderschönen Grafikeffekten und 18 Levels in sechs verschiedenen Welten. Insbesondere jüngere Playstation-Fans sollten auf Zeitreise gehen.

MARTIN GAKSCH


Aufgaben-Dreierpack: Links löst Rascal ein simples Schalterrätsel, in der Mitte steht ihm eine schwierige Sprung-Stafette bevor und rechts kämpft er gegen einen Wachsoldaten.

SPIELSPASS 73%

HERSTELLER: PSYGNOSIS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 83%
SOUND: 67%

Grafisch hübsches 3D-Jump'n'Run mit tollen Lichteffekten. Spielerisch eher für jüngere Semester geeignet; mäßige Steuerung.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.

Entwickler: East Point Software

Powerboat Racing


Ausflug nach Alaska: Ihr bereist die halbe Welt, doch von unterschiedlichen Strömungen ist nichts zu bemerken.


Showdown am Amazonas: Links unten erkennt Ihr die sich drehende Kursübersicht, die Euch das Navigieren kaum erleichtert.

Bis auf Nintendo ("Wave Race 64") schaffte es bisher kein Entwickler, meterhohen Wellengang optisch umzusetzen. Im Gegensatz zu "Powerboat Racing" vermittelt Sonys "Rapid Racer" zumindest spielerisch einen Eindruck von der Tücke der Naturgewalten. Grafisch hingegen mußte dieses Playstation-Highlight passen: Statt dynamischer Wellen rast Ihr dort über bewegte Texturen. Bei "Powerboat" ist nur während des Start-Anflugs auf die Boote Wasserbewegung zu erkennen.

PS Beim "Rennspiel des Jahres" (Eigenwerbung) lernt Ihr die Welt pfeilschneller Rennboote direkt aus dem Cockpit kennen. Auf neun verschlungenen Flußläufen jagt Ihr Euren Außenborder in drei Leistungsklassen durch Arcade-, Turnier- und Einzelrenn-Modus. Der Weg zur erfolgreichen Wasserratte führt Euch in beeindruckende Canyons, modrige Hafenbecken und eisige Polarregionen – widerborstige Strömungen verspürt Ihr allerdings in keinem der Flußläufe. Damit mehr Pfeffer in die Regatta kommt, haben die Kursdesigner Sprungschanzen inmitten der engen Zickzack-Routen errichtet: Beim Hüpfer über schräge Holzbohlen solltet Ihr per R-Taster den Bug hochziehen. Dieses "Trimmen" vermeidet, daß sich Eure Flunder beim Eintauchen unter die Wasseroberfläche bohrt und Ihr damit wertvolle Sekunden verliert. Dasselbe Schicksal blüht Euch, wenn Ihr Euch in der Luft dreht und kieloben landet: In diesem Fall ziehen die drängelnden CPU-Boote in rascher Folge vorbei, und Ihr startet zur Aufholjagd. Dabei nutzt Ihr den "Powerslide"-Knopf, der eine stärkere Schieflage ermöglicht. So nehmt Ihr Biegungen enger, schlittert aber unvermittelt seitlich weg und berührt die Absperrung.

Welches der acht wählbaren Boote besonders wendig ist oder über zugkräftige Triebwerke verfügt, müßt Ihr selber herausfinden, denn alle Leistungsdaten bleiben Verschlußsache.
Übersicht habt Ihr in den Vollgas-Rennen trotz zwei verschiedener Perspektiven kaum. Im Cockpit werden sensible Kapitäne aufgrund starken Kippens leicht seekrank, auch hinter dem Boot fehlen aufgrund der flach postierten Kamera wichtige Einblicke in arg verschlungenen Flußrouten. Gelegentlich verzweigt sich der Kurs sogar, und ab einer bestimmten Rennrunde ändern plötzlich auftauchende Absperrungen den Weg – seid auf überraschende Tunnelfahrten und gemeine 90°-Kurven gefaßt. Knallt Ihr in die Uferböschung oder überholt souverän die Konkurrenz, ergänzt ein unmotivierter deutscher Kommentator mit "Oho" und "Aha" das feuchte Geschehen. *cb*


Rücksichtslos rauscht Ihr durch Klein-Venedig und spritzt die zum Trocknen aufgehängte Wäsche naß.


Den Powerslide solltet Ihr nur kurzzeitig anwenden, da Euch das Boot sonst aus der Fahrrinne driftet.

! Die Sony-Konkurrenz "Rapid Racer" litt unter der schlichten Polygondarstellung der Strömung. Bei "Powerboat" hingegen schaffte es Interplay nicht einmal ansatzweise, eine realistische Wasserphysik zu simulieren. Nur die aufspritzende Gischt erinnert Euch daran, daß Ihr im Wasser und nicht auf dem Asphalt seid. Somit scheitert das unmotivierte Gerase am Unvermögen der Entwickler und dümpelt technisch dem Playstation-Standard meilenweit hinterher. Statt hoher Auflösung und rasanten Strudel-Gefechten wie bei "Rapid Racer" stottern die Interplay-Piloten durch unübersichtliche, von Verzerrungen geplagte Pop-Up-Tümpel. Lobenswert ist der sich ständig ändernde Kursverlauf: Leider ist diese witzige Idee das einzige Argument, sich etwas länger mit dieser Schmalspur-Regatta zu befassen.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 43%

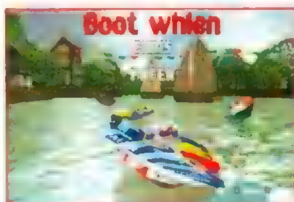
POWERBOAT Racing

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	45%
SOUND	56%

Erschreckend schwache Regatta in ruhigen Tümpeln: Weder Wasserphysik noch Steuerung erreichen das rettende Ufer.

AB 6







Die Bootswahl ist Sache der seemännischen Erfahrung: Leider hält die Interplay-Reederei die technischen Daten aller Boote streng geheim.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Bruce McMillan ■ Programmierung: Damian Stones, Damian Hammond, Tom Pinnock ■ Grafik: David Adams, Terry Chui, Brian Keane

FIFA '98



Das schwarze Schaf der "FIFA"-Reihe: Unser Torwart hat auch auf dem Saturn nichts dazugelernt.

SA Nach den gelungenen Playsation- und N64-Versionen dürfen jetzt auch Saturn-Spieler mit "FIFA '98 – Die WM Qualifikation" die Reise nach Frankreich antreten. Spielerisch bleibt dabei alles beim alten: 172 Nationalmannschaften kämpfen sich durch die Vor-, Haupt- und Endrunde der simulierten WM. Die Buttons des Sega-Pads sind mit Schuß-, Paß- und Trickmanövern komplett belegt. Unfaire Ball-Attacken werden vom Schiedsrichter konsequent bestraft. Wer's lieber actionlastiger hat, stellt über das Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad, die Schiedsrichterstrenge und die Spielerkondition entsprechend ein. Mit einem Editor manipuliert Ihr die Spielerwerte und transferiert Kicker. Die Grafik ist auf dem Saturn sichtlich schwächer als bei den anderen Versionen. Durch die niedrigere Auflösung wirken die Figuren pixelig – es sind keine klaren Texturen zu erkennen. Zudem schrumpften die 3D-Figuren und erinnern in der Standard-Perspektive fast schon an 2D-Sprites. Auch das Scrolling ruckt unangenehm. Dennoch bleibt auch dieses "FIFA" eine grundsätzlich gute, optionsreiche Fußballsimulation – mit technischen Schwächen. *au*

SPIELSPASS	79%
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	69%
SOUND	79%

Umfangreiche Spielerdatenbank und viele Ballmanöver locken zum Fußball-Duell mit WM-Touch. Technisch deutlich schwächer als auf den anderen Konsolen.

D · AB 6

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 1/98 mit 85% Spielspaß bewertet. Auf dem N64 erhielt "FIFA '98" in Ausgabe 3/98 89% Spielspaß.

Entwickler: Singletrac, USA

Jet Rider 2



"Jet Rider" wollen hoch hinaus: Hier segelt Ihr über eine Achterbahn-Schanze zum Anschlußstück.

PS Dank Euren schnittigen Hoverbikes ist es egal, auf welchem Untergrund Ihr schürt. Auf Wasser spurten diese Sci-Fi-Motorräder ähnlich schnell wie über Schlamm und Asphalt. Deshalb werden die zehn "Rider"-Rennen auf intergalaktischen Achterbahnen, zerstörten City-Ruinen und in malerischen Canyons veranstaltet. Mit den Zeigefingertasten legt Ihr Euch dramatisch in die Steilwandkurven, Gegner schubst Ihr mit forschen Drängelmanövern einfach aus der Bahn. Besonders knifflig sind die Wendemanöver mit dem Laser-Lasso: Ihr werft einen Energiestrahl an den Wendeturm und schwingt Euch mit Karacho aus der Kurve. Unvorsichtige Biker dagegen verfehlen den Turm oder werden durch mieses Timing an die Absperrung geschleudert.
"Jet Rider 2" ist ein liebloser Aufguß des hektischen Vorgängers. Verbesserungen an der Grafik-Routine hat man sich kurzerhand gespart, durch zahlreiche Polygonfehler und Ruckel-Einlagen fühlt Ihr Euch in die 32-Bit-Anfangszeit zurückversetzt. Wer darüber hinwegsieht und genug übt, kann auf den zehn Strecken waghalsige Sprünge und Drängeleien erleben. *ch*

SPIELSPASS	65%
HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	59%
SOUND	72%

Liebloser Aufguß des wilden "Jet Rider"-Gerangels: Ihr flitzt mit Hoverbikes über spektakuläre Strecken und ärgert Euch über rucklige Grafik.

AB 12

Andere Versionen
Die Import-Version "Jet Moto 2" wurde in MAN!AC 2/98 mit 65% Spielspaß getestet.

Entwickler: Cyan, USA ▪ **Produzent:** Rand Miller ▪ **Spieldesign:** Rand Miller, Robin Miller, Richard Vander Wende ▪ **Programmierung (Playstation):** Richard A. Watson ▪ **Grafik:** Jason Baskett, Michael Bostik, Tony Davidson ▪ **Sound:** Martin O´Donnel

Riven

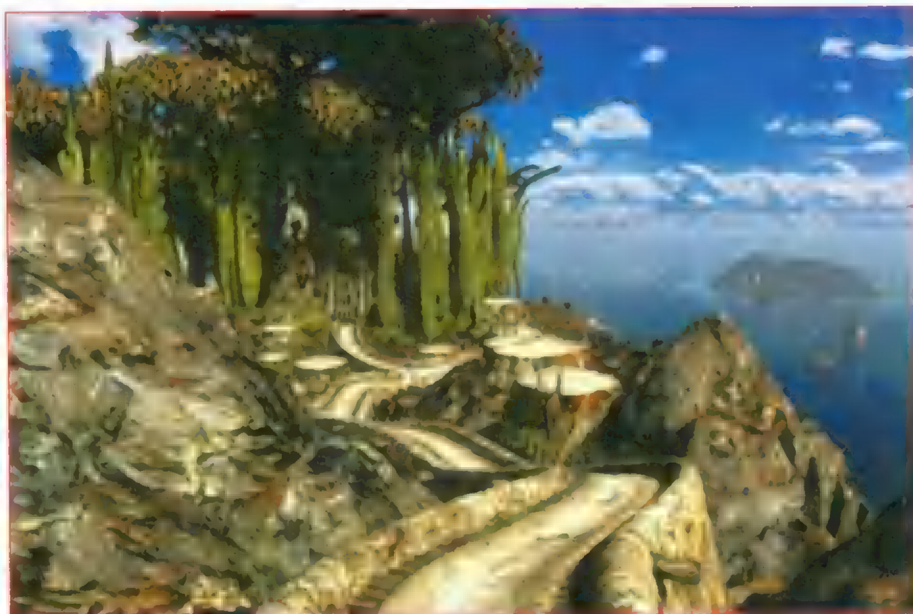
Der Erfolg des "Riven"-Vorgängers "Myst" ist eines der großen Rätsel der Software-Geschichte: Hardcore-Spieler und Kritiker verspotten das simple Geklicke auf Render-Gemälden als "Ende der Interaktivität". Dem zum Trotz entwickelte sich "Myst" zum erfolgreichsten Spiel aller Zeiten. Selbst vier Jahre nach seinem Erscheinen verkauft sich das Adventure besser als die meisten aktuellen CD-ROMs. Die PC-Version von "Riven" ist auf dem Weg, diesen Erfolg zu wiederholen: 1997 war es das meist verkaufte Spiel in den USA.


Broderbunds "Myst" ist das erfolgreichste Spiel aller Zeiten.


Im verlassenen Labor gibt es viel zu entdecken, unter anderem den Zugangscode für die rotierende Kuppel.



Wie im Vorgänger „Myst" dreht sich auch in „Riven – The Sequel to Myst" alles um die ominösen „Link-Bücher" – Zauberschwarten, die Euch den Trip in Parallelwelten ermöglichen. Der verzweifelte Atrus schickt Euch mit einem der wertvollen Bücher auf die Insel Riven, um seine Frau Catherine aus den Händen seines eigenen Vaters zu befreien. Um das Risiko einer Flucht zu verhindern, ist Euer Buch nur einseitig bzw. in eine Richtung verwendbar. Atrus befiehlt Euch, den abtrünnigen Papi ins Buch zu sperren. Doch alles kommt ganz anders: Das besagte Buch wird Euch noch im Augenblick der Ankunft entwendet. Verzweifelt klickt Ihr Euch mit einem von Maus oder Joypad gesteuerten Finger-Cursor durch die Render-Panoramen von „Riven", um das gemopste Buch zurückzuerhalten.


Zauberland: Die Stärke von "Riven" liegt in der atemberaubenden Optik und nicht in der Rätseltiefe. Alle paar Meter erwartet Euch ein neues, furioses Render-Kunstwerk.

Läßt sich ein Hebel umlegen, wechselt der Cursor vom gestreckten Zeigefinger zu einer offenen Hand. Ob sich ein Gegenstand untersuchen läßt, müßt Ihr selber herausfinden – der Cursor liefert dazu keine Information. Eure Entdeckungsreise erlebt Ihr aus der Ego-Perspektive, in Filmsequenzen werdet Ihr von Atrus, Ghen und Einheimischen direkt angesprochen. Im Gegensatz zu herkömmlichen „Point'n'Click"-Adventures bleiben Eure Interaktionsmöglichkeiten aber begrenzt: Ein Inventory ist praktisch nicht vorhanden, lediglich einige Tagebücher behaltet Ihr in Euren Taschen. Die Rätsel beschränken sich auf das Suchen und Betätigen von Schaltern und Hebeln, um versperrte Wege zu öffnen. Dafür gibt es in "Riven" viel zu entdecken: Ihr erforscht merkwürdige Apparate, pendelt mit Gondel und Lorenfahrten zwischen den Inseln – alles in detaillierten Bildern und künstlerisch wertvoller Animation. Viele Eurer Entdeckungen sind zur Lösung des Spiels gar nicht notwendig: Wer „Riven" nicht genießt, sondern so schnell wie möglich durchzocken will, bekommt nur einen Bruchteil der Phantasiewelt zu sehen. *au*


Mühsam nähert sich das Eichhörnchen: Wartet, bis sich die Tiere beruhigt haben, dann könnt Ihr näher ran gehen.


In diesem Raum öffnet Ihr die Türe zur Seilbahn, die Euch auf die zweite Insel bringt

! Begabte Fantasy-Designer haben aus ihren schönsten Render-Bildern "Riven" geschaffen. Texturen und Formen der 3D-Welt erreichen fast fotorealistische Qualität - eine durch und durch zauberhafte Spielwelt. Gut gelöst ist die Cursor-Steuerung mit den seitlichen Joypad-Tastern, die den Zeiger automatisch horizontal und vertikal ausrichten und zentrieren; das spart nerviges Rumgedrücke. Unter hübscher Optik und freundlicher Bedienung plätschert der Spielwitz aber nur knöcheltief. Oft wirken die Rätsel um die Grafik herum gestrickt. Manche Problemlösung, wie z.B. die Geheimtür, die Ihr durch einen Griff ins Wasser öffnet, ist an den Haaren herbeigezogen. Die Story wird kaum weitererzählt - wer Spannung und Überraschungen erwartet, darf sich vom meditativen Einsteiger-Adventure nicht zu viel erwarten.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 71%

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST
Software copyright 1997 Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights Reserved. Distributed by Acclaim Entertainment, Inc.

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	90%
SOUND	52%

Gleiche Mechanik, neue Grafik: "Point'n'Click"-Sequel mit bezaubernden Render-Bildern, aber flauer Spielmechanik.

AB 12




Aus Hebeln und Knöpfen bilden sich die "Riven"-Rätsel. Links steuern Knüppel die Plattform, im mittleren Bild öffnen sie das Fischmaul, ein Knopf ruft rechts die Gondel.

Andere Versionen
"Riven" erscheint demnächst für den Saturn. Der Vorgänger "Myst" wurde auf 3DO, Saturn, Jaguar und Playstation mit 73% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Sony, USA • **Produzenten:** Paul Willman, Russell Shanks • **Spieldesign:** David Kuykendall, Neal O'Hara, Katy Roe u.a. • **Programmierung:** Brandon Bogle, Tim Monk • **Grafik:** Brian O'Hara, Leonard McVicker • **Sound:** Rick Patterson, Rex Baca, Chuck Carr, Joel Copen, Kip Martin

Spawn – The Eternal



Mit Kicks besiegt Ihr fast alle Gegner (oben), danach schlendert Ihr ohne Cape durch öde Räume (unten).



PS Ein kostspieliger Deal in der Hölle: Nur wenn Spawn genügend Seelen herbeischafft, darf er im Austausch seine geliebte Frau noch einmal in die Arme schließen. Die 3D-Eskapaden des unfreiwilligen Höllenzöglings alias Al Simmons verfolgt Ihr in frei begehbaren "Tomb Raider"-Polygonwelten, die Euch durch je drei Abschnitte in Gegenwart, Mittelalter und Steinzeit führen. Grobschlächtige Pixel-Tapeten gaukeln Euch verrottete Ghettos oder miefige Kanalsysteme vor, in denen Ihr nach Schaltern forscht. Diese öffnen an anderer Stelle Türen und geben den Weg zum sanft glimmenden Exit-Portal frei. Damit Ihr auf Eurer langwierigen Wanderung nicht einschlaft, setzt Ihr gegen vereinzelt umherstreifende Dämonen und Verbrecher alle paar Minuten zur Handschlag-Combo an: In der Polygon-Klopperei beharkt Ihr die Monster mit Schlag- und Kickmanövern, durch eine Handvoll Specials setzt Ihr zu rudimentären Combos an. Sammelt Ihr während der Exkursion genügend Sphären-Extras, kann der geschwächte Spawn während der Schlägerei Lebensenergie auffrischen und Feuerstrahlen einsetzen – untermalt durch unheimliche Soundcollagen. *cb*

Muster von Mowin, Augsburg, Tel. 0821-3490226

! Im Grunde ist das unfertig wirkende "Spawn" nur ein begehbarer 3D-Leveleditor mit eingestreuten Zufalls-Schlägereien. In den grobschlächtigen Spielfeldern regiert das blanke Nichts. Schon eine Holzkiste bedeutet grafische Abwechslung im trüben Einerlei, endlose Wanderungen bestimmen den Helden-Alltag. Auch das blutrote, wallende Cape des Helden konnten die hoffnungslos überforderten Sony-Designer nicht realisieren und ließen es deshalb in der "Tomb Raider"-Sektion einfach weg: Spawn wirkt nicht nur auf seine Fans fast nackt und ist dem Comic-Vorbild völlig unähnlich. Verehrer der grausamen Vorlage sollten sich diese digitale Katastrophe ersparen: Der Club der Lizenz-Gurken hat ein neues Ehrenmitglied – hoffentlich erspart man uns zukünftig solche 3D-Ausfälle!

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 29%

HERSTELLER: SONY

SYSTEM: PLAYSTATION

ZIRKA-PREIS: 90 MARK

GRAFIK: 17% | SOUND: 53%

Mieses 3D-Actionspiel: Seines Umhangs beraubt stapft der Superheld durch ein pixelig-ödes Polygonreich.

18

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Unser Test basiert auf der US-Fassung, die PAL-Version ist identisch.

Entwickler: Capcom, J

Megaman 8



Randale in der Spielzeugfabrik: Vor Legosteinen und Halloween-Masken feuert Ihr auf Mechs und Helmchen.



PS Über ein Jahr nach dem Japan-Realese findet "Megaman 8" den Weg nach Deutschland: Dr. Wily hat sich nach seiner Niederlage im Vorgänger ein neues Kampfroboter-Geschwader zusammengeschraubt und droht der Menschheit mit Tod und Verderben. Auch in seinem neuesten Abenteuer verläßt sich Megaman auf bewährte 2D-Architektur: Aus der Seitenperspektive stürmt Ihr 14 Eis-, Spielzeug- sowie Piratenlevels und ballert auf Kampfdronen, Minihubschrauber und die altbekannten Helmchen-Monster. Neben seinem Laser hat Megaman von der "Rockman Soccer"-Strafbank die Fußballbombe mitgebracht. Legt Ihr den C4-Ball vor Eure Füße und versetzt ihm einen Tritt, zischt er nach schräg oben, prallt von Wänden und Decken ab und wird so zur unberechenbaren Todesfalle für jeden Gegner. Mit der Bandentechnik erledigt Ihr auch Feinde auf entlegenen Plattformen. Wie Dr. Wily hat auch Megaman Freunde mitgebracht: Blechköter Flitz trägt Euch auf dem Rücken durch Motocross- und Ballerlevels, die Freundin tauscht im Waffenladen Bonusschrauben gegen Raketenpfeile und Schutzschilde. Auch ein Snowboard ist an Bord: Springt über Gletscherspalten und weicht Bombardement aus. *oe*

! "Megaman 8" gefällt mir vor allem wegen der putzigen Optik: Gegner aktivieren im Hintergrund Fallen und fliehen feige, Endgegner verziehen bei Treffern wehleidig das Gesicht. Spielerisch erwartet Euch altbekannte Hüpfkost mit ein paar kurzen Ballerspieleinlagen. Der Bombenfußball wird leider wenig sinnvoll genutzt - über Bande geheime Schalter zu aktivieren, hätte das Abenteuer um einige interessante Rätseleinlagen bereichert. Steuerung und Leveldesign sind dafür liebevoll ausgelotet: Euch greifen genau soviele Gegner an, wie Ihr mit Ausweichhüpfern und Dauerfeuer bewältigen könnt. Technisch gesehen übertrifft "Megaman 8" seine Vorgänger um Längen. An einigen Stellen werdet Ihr von Gegnern überrannt, trotzdem bleibt die Hüpferei flüssig und flackerfrei.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS	76%
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	77%
SOUND	69%

Technisch ausgereift, spielerisch altbacken: Kunterbunte Hüpferei mit kurzen Ballerspieleinlagen und neuem C4-Fußball.

AB 6

Andere Versionen
In Japan ist eine Umsetzung für den Saturn erhältlich (siehe Importtest MAN!AC 3/97).

Entwickler: Wir wissen zwar, wer „Iznogoud" programmiert hat, aber aus Rücksicht auf die Angehörigen verschweigen wir die Namen.

Iznogoud



Nicht blenden lassen: In Bewegung mutieren die Bilder zur Animations-Gruselei.



PS Es war einmal ein fieser Großwesir, der unbedingt Kalif werden wollte. Er hörte auf den Namen „Iznogoud" und war zu jeder Schandtat bereit, um sein Ziel zu erreichen. An dieser Stelle kommt Ihr ins Spiel, um dies zu verhindern – ätsch, reingefallen! Hersteller Microids zwingt Euch dazu, den Bösewicht höchstpersönlich zu steuern und ihn als Hüpfspiel-Protagonisten durch eine Handvoll scrollende Levels zu führen. Ihr lauft und hüpft, sammelt und werft, rennt und springt, grabscht und schleudert – oder so ähnlich. Jedenfalls müßt Ihr einen Schalter pro Abschnitt umlegen, um den Weg zum traditionellen Obermotz freizulegen. Unterwegs winken noch Dynamitstangen, Bomben und Goldstücke – diese limitierten Waffen könnt Ihr via Knopfdruck durchschalten. Außerdem bevölkern feindliche Einwohner und nicht minder aggressives Kleingetier das Spielfeld; bei Berührung droht Energieabzug. Wer dies vermeiden will, hüpft (teilweise mehrmals) von oben auf die Gegner drauf und läßt sie so in einer magisches Staubwolke verschwinden. Und sonst? Mal kurz nachdenken... Ach ja, via Geheimgang könnten zwei Bauwerke, die nicht nebeneinander stehen, verbunden sein. Ganz was Neues... *mg*

! Es gab mal eine Zeit, da konnten bestimmte Computer und Videospiel-Konsolen nicht von Haus aus sanft scrollen - etwa das Colecovision oder der Atari ST. Scheint so, daß Microids einen Emulator dieser Systeme programmiert und ihre vorsintflutliche Primitiv-Hüpferei so auf die Playstation gerettet hat. Angesicht der Geschehnisse auf dem Bildschirm traut man seinen Augen nicht: Ein jämmerlich animierter Iznogoud läuft durch ruckhaft „scrollende" 1001-Nacht-Szenen - mir kamen fast die Tränen. Die Feinde sind colorierte Hampelmänner mit Zwei-Phasen-Animation, das Level-Design spottet jeder Spielspaß-Erkenntnis seit den frühen achtziger Jahren. Ein so stupides und vor allem technisch abgrundtief mieses Hüpfspiel bereichert nur das Grusel-Kabinett mißlungener Video-spiel-Kreationen.

MARTIN GAKSCH

SPIELSPASS	17%
HERSTELLER	MICROIDS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	23%
SOUND	32%

„Iznogoud" ist nicht gut: Schwachsinniges Hüpfspiel mit unfaßbarem Ruckel-Scrolling und karger Animation.

AB 6

Andere Versionen
Dem Herrgott sei Dank – es folgen keine Umsetzungen.

Entwickler: Konami, USA

NBA Pro '98



Fastbreak: Dennis Rodman hämmert den Ball in den Korb – dabei geht der Gegner zu Boden. (N64)



Die Shot-Clock zwingt Euch zum Verzweiflungswurf: Am besten werft Ihr den Ball dann, wenn der Spieler den höchsten Flugpunkt erreicht. (PS)

Freiwurf-techniken im Vergleich: Beim N64 pendelt eine Markierung über einer Skala: Ihr zieht den Stick nach hinten und laßt los, wenn der Zeiger in der Mitte steht.


"Gimme five": Nach dem Wurf wird gratuliert oder getröstet. (N64)

Auf der Playstation drückt Ihr den Wurf-Knopf – eine Power-Leiste lädt sich auf. An einer gekennzeichneten Position laßt Ihr den Button los.


Je nach Geschick des Spielers steigt die Anzeige unterschiedlich schnell. (PS)

PS N64

Der Nachfolger zu "NBA In the Zone 2" muß sich dem Jahres-Turnus beugen und heißt ab sofort "NBA Pro '98". Das umgetaufte Update zum erfolgreichen Konami-Dunking kommt dieses Frühjahr im Doppelpack: Sowohl N64-Besitzer als auch Playstation-Fans wagen sich mit 29 NBA-Teams aufs polierte Parkett.
Im Drumherum unterscheiden sich die beiden Spiele: Dank massig Speicherplatz ist auf der Playstation-CD ein FMV-Intro untergebracht, die Spielerportraits sind doppelt so groß (und von besserer Qualität) als auf dem Nintendo-Modul. Inhaltlich gleichen sich die Menüs für unterschiedliche Spieleinstellungen: Ihr wählt zwischen Liga- und Freundschaftsspiel, Playoff und Allstar-Match in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Die Länge eines Viertels wird ebenso von Euch bestimmt.
Auf dem Court ist die Playstation-Version übersichtlicher: Eine Balkenanzeige gibt klare Auskunft über die Kondition Eurer Athleten, auch die Timeout-Optionen sind überschaubarer – schlappe Ballkünstler werden schnell erkannt und ausgewechselt. Taktiker wählen aus dem (schmalen) Playbook den nächsten Spielzug. Actionfans dribbeln sich mit gewitzten Manövern zum Dunk unter den Korb.
Die Joypads sind bis zum letzten Knopf ausgereizt: Slamdunks, Paßspiel, Monster-Blocks und Steals sind die Grundbewegungen der Athleten. Aber auch Alley Oops, Clutch Dunk und Hakenwürfe haben die Riesen im Repertoire.
Für Sony-Dribbler wird das Spiel mit fünf Kameras übertragen, Nintendo-Sportler wählen aus zehn Perspektiven die passende. Im Liga-Modus dürft Ihr nach Lust und Laune zwischen den Teams Spieler tauschen und „Free Agents" anheuern. Für Zahlen-Freaks gibt's massig Statistiken zur Planung der nächsten Spielaufstellung. Eines haben beide "NBA Pro" Spiele gemeinsam: Superstar Michael Jordan mußte die Turnierteilnahme absagen. An seiner Position spielt ein namenloser weißer "Right Guard". Macht nichts: Mit dem Editor zimmert Ihr Euch locker einen eigenen Air-Jordan. Für Party-Spaß sorgt der Multiplayer-Modus: Via Multitap zocken bis zu acht Sony-Spieler, am N64 vergnügt Ihr Euch zu viert. *au*



Dem Vorbild ebenbürtig: Der weiße Jordan-Ersatz dunkt und wirft genauso sicher wie das Vorbild. (N64)

Zwei gute Basketball-Spiele, aber von der Stange: NBA-Lizenz, Liga-Modus, spiegelnder Hallenboden - alles schon mal dagewesen. Zumindest wurden diese Standard-Elemente ordentlich in Szene gesetzt und vermitteln authentisches Basketball-Feeling. Konamis Playstation-Auftritt geht bereits in die dritte Runde: Wie beim Vorgänger "In the Zone" wurde genau das richtige Mittel zwischen rasanter Action und realistischer Simulation gefunden. Die N64-Version tut sich hingegen schwer, die nach "ISS 64" hochgesteckten Erwartungen zu erfüllen. Die Optik leidet unter dem Filtering: Das verwaschene Bild ist so unscharf, daß ich öfters an meiner Brillenstärke gezweifelt habe. Wer umgehend ein Nintendo-Basketball haben will, erhält mit "NBA Pro" ein professionelles Spektakel mit allen nötigen Optionen, jedoch ohne innovative Gimmicks.


ANDREAS ULRICH

N64 – SPIELSPASS 73%

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK	61%
SOUND	58%

Konamis Basketball-Debüt auf N64: Trotz Weichspülerbild derzeit die beste Wahl für Fans der amerikanischen Basketball-Liga.

AB 6

PS – SPIELSPASS 79%

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	60%

Bodenständiges Basketballspiel ohne gravierende Mängel. Actionanteil und Simulationselemente halten sich die Waage.

AB 6



Weil's so schön war: Nach einem spektakulären Korb wird die Szene in Zeitlupe wiederholt. (PS)

Andere Versionen
Der Playstation-Vorgänger "NBA In the Zone 2" wurde in MAN!AC 2/97 mit 80% bewertet.



GAMERS POINT



Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

..... Section VIDEOGAMES

Wöchentliche Angebote !

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
Bomberman 64	89,85
Clayfighter 63 1/3	139,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	109,85
Golden Eye 007	149,85
Hexen 64	129,85
International Super Star Soccer	139,85
Lamborghini 64	139,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85
Mace: The Dark Age	169,85
Madden 64	109,85
Mischief Makers	89,85
Multi Racing Championship	109,85
NBA Hang Time	129,85
NFL QuaterbackClub 98	139,85
San Francisco Rush	169,85
N64 Game Tetrisphere	179,85
N64 Game Top Gear Rally	139,85
N64 Game	149,85
N64 Game WCW Wrestling	139,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
3D Baseball	89,85
Enemy Zero	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
FIFA Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
NBA Live 98	89,85
Nascar Racing 98	89,85
Atlantis	99,85
Fighting Force	94,85
Rockman X4	89,85
Vandal Hearts	89,85
NHL Hockey 98	89,85
Adidas Power Soccer	79,85
Assault Rigs	69,85
Bedlam	94,85
Courir Crisis	89,85
Hercs Adventure	89,85
Marvel Super Heroes	89,85
Return Fire	89,85
Tennis Arena	99,85
Chill	*

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Adidas Power Soccer 2	89,85
Baphomets Fluch 2	89,85
Bleifuss 2	79,85
Broken Helix	94,85
C&C 2: Alarmstufe Rot	99,85
Crash Bandicoot 2	89,85
Devils Deception	89,85
Felony 11-79	*
Fifa Soccer 98 - WM-Qualifikation	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Grand Theft Auto	84,85
Jersey Devil	89,85
Moto Racer	89,85
NBA Hangtime	89,85
NBA Live 98	89,85
NFL Quarterback Club 98	89,85
Nightmare Creatures	89,85
Pax Corpus	89,85
Resident Evil - Direct.Cut	89,85
Tomb Raider 2	94,85
WCW vs. The World	94,85
Z	89,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721 - 93357-10/11

---

second to none

Tel: 07171-928892
Computer- und Videospiele

Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei !!!

Händlerfax: 07171-928898

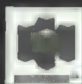
HTTP: //WWW.2ND2NONE.COM



SONY PLAYSTATION

Bloody Roar (dv)*	89.-	Alundra (us)	115.-
Bushido Blade (dv)*	89.-	Batman & Robin (us)*	115.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99.-	Biohazard 2 (jp)	139.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	[illegible]	Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Deathtrap Dungeon (dv)*	95.-	Bushido Blade 2(jp)	139.-
Diabolo (dv)*	[illegible]	Dead or Alive (jp)*	139.-
Fifa 98 (dv)	[illegible]	Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Gex 2 (dv)*	[illegible]	Diabolo (us)*	115.-
Indy 500 (dv)*	[illegible]	Einhander (jp)	129.-
Nagano Olympics (dv)*	109.-	Final Fantasy 7 (us)	129.-
NBA Live 98 (dv)	89.-	Final Fant. Tactics (us)	115.-
Nightmare Creat. (dv)	89.-	Grand Tourismo (jp)	139.-
NHL Powerplay (dv)*	89.-	Nagano Olympics (us)	115.-
Pitball 3 D (dv)*	95.-	NBA in the Zone 98 (us)	115.-
RE:Director's Cut (dv)	89.-	Nightmare Creat. (us)	115.-
Skullmonkeys (dv)*	89.-	Newman Haas Race (us)*	115.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-	ONE (us)	[illegible]
Tombraider 2 (dv)	95.-	Resident Evil 2 (us)	129.-
ANALOG CONTROL.(jp)	89.-	Skull Monkeys (us)*	115.-
BOOT CHIP PSX	25.-	Spawn (us)	115.-
GAME BUSTER (dv)	79.-	Street Fighter Coll. (us)	[illegible]
GUN + LASER (us)	109.-	Tekken 3 (jp)*	139.-
LENKRAD 3 in 1 multi	129.-	Time Crises +Gun (us)	109.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-	Vs (us)	115.-
RGB KABEL AudioPSX	20.-	Wild Arms (us)	115.-

PSX Multinorm 350 .- DM
Incl. RGB Audio



NINTENDO 64

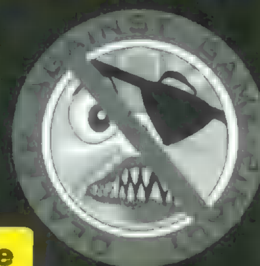
Nintendo 64 (dv)	289.-
Bomberman (dv)	89.-
Diddy Kong Racing (dv)	89.-
Extreme G (dv)	129.-
Fifa 98 (dv)	129.-
Fighters Destiny (dv)*	129.-
Lamborghini (dv)	125.-
Lylat Wars (dv)	125.-
Nagano Winter Olympics (dv)*	139.-
NHL Breakaway (dv)*	125.-
Snowboard Kids (dv)*	[illegible]
Top Gear Rally (dv)	125.-
WCW vs NWO (dv)*	129.-
Game Buster (dv)	99.-
Controller bunt	55.-
Joypadverlängerung	19.-
Lenkrad incl. Rumble	139.-
Memory Card 4Meg	59.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Rumble Pack incl. MC	59.-
Rumble Pack ohne Bat.	29.-

TEKKEN 3

GRAN TURISMO

PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage





Ladenlokale

GAME OVER !
07171-928893
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd

FUN Computer
08331-47499
Schwesterstr. 20
87700 Memmingen

Space for rent

Öffnungszeiten von :
Mo.-Fr. 10.00 - 19.00
Sa. 10.00 - 14.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM + 3 DM Nachnahmegebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen !
Inh. Geiler/Stuberwoll - 2nd2none GbR
Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd

Entwickler: Midway, USA

Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98





Im Kampf um die Scheibe ist alles erlaubt: Haken, Beinstellen und Bodychecks trennen den Gegner vom Puck (PS).



Mit einem Gewaltschuß donnert Ihr den Puck ins Tor. Technisch ist die Playstation-Fassung solide, aber nicht atemberaubend.

PS N64

Auch im Jahr 1998 lädt die amerikanische Eishockey-Legende Wayne Gretzky zur Puckjagd: Diesmal nicht nur in die N64-Eishalle, sondern auch in ein Playstation-Stadion.



Auf und davon: Mit der Turbo-Taste hängt Ihr die Verteidiger locker ab (Playstation).

Wayne Gretzky gilt als der beste Eishockey-Spieler aller Zeiten. Die Statistik spricht für ihn: Er hat in seiner Karriere am meisten Tore



geschossen, die meisten Assists geliefert und die größte Zahl von Punkte erzielt.

Midways Eishockey-Spektakel hebt sich durch seinen überzogenen Arcade-Modus von der Konkurrenz ab. Die „Extra"-Taste in Kombination mit dem Bodycheck-Knopf entlockt den Cracks knallharte Körperkontakte: Gegnerische Spieler fliegen in hohem Bogen durch die Luft und bleiben benommen auf dem Eis liegen. In Verbindung mit dem Schuß-Button feuern die Stürmer den Puck mit solcher Wucht ins Netz, daß das Tor in Flammen aufgeht. Drückt Ihr nur die „Extra"-Taste, legt Euer Spieler einen Zahn zu und läßt die gegnerische Verteidigung machtlos hinter sich. Solch spektakuläre Aktionen könnt Ihr aber nicht beliebig oft einsetzen: Wurde ein Special ausgeführt, verschnauft Euer Spieler einige Sekunden, bis er zum nächsten Super-Move bereit ist.

Gewaltschüsse sind allerdings kein Garant für einen Torerfolg: Gekonnt fischen die Goalies die Hartgummischeibe aus der Luft oder blocken sie mit dem Schläger ab. Oft trefft Ihr auch nur den Stahlpfosten.

Seid Ihr an einer ernsthaften Sportsimulation interessiert, dann ist „Gretzky Hockey '98" nur bedingt zu empfehlen. Zwar knauserte Midway nicht an den NHL- und NHLPA-Lizenzen, dafür sparten sich die Entwickler bei der Playstation Version das halbe Regelwerk: Dank Schiedsrichterstreik werden Zweilinien-Pässe, Abseits und Icing nicht geahndet – der entsprechende Menüpunkt fehlt. Bullys und Faustkämpfe erlebt Ihr ebenfalls nur auf der Nintendo-Konsole. Zumindest gibts bei "Gretzky '98" einen ausgewachsenen Liga-Modus: Von der Vorrunde bis zum Stanley-Cup-Finale absolviert Ihr mit Eurem Lieblingsteam alle Begegnungen der Saison. Eilige Spieler steigen gleich zu Beginn der Playoffs ein. Nur auf der Playstation wechselt Ihr ohne Unterbrechung während des Matchs zwischen zwei Perspektiven. *au*



Bully vor dem gegnerischen Tor: Solche Szenen erlebt Ihr nur auf dem Nintendo 64.

! Als ernsthafte Sport-Simulationen haben beide „Gretzky Hockey"-Varianten keine Chance gegen die Konkurrenz von Acclaim und EA Sports. Dafür schnellt das Spaßbarometer bei Midways Action-Hockey steil nach oben: Unkomplizierte Steuerung, lustige Specials und die rasante Grafik sorgen besonders im Mehrspieler-Modus für Laune. Daß die Grafik der Playstation-Fassung mit dem N64 nicht mithalten kann, ist verzeihlich. Ärgerlich und unverständlich ist dagegen der Qualitätsverlust bei der Sprachausgabe. Den Sony-Stadionsprecher untermalt ein deutliches Rauschen. Im direkten Vergleich spielen die Playstation-CPU-Spieler etwas geschickter als die Nintendo-Sportler. Deren dauernde Doppelpaß-Angriffstaktik ist schnell durchschaut, verhindern könnt Ihr den Torerfolg trotzdem nur selten.



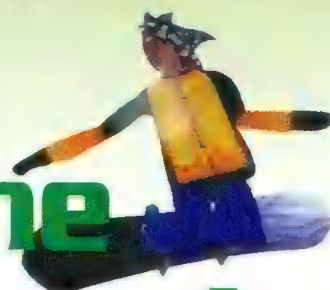
ANDREAS ULRICH

	Nintendo 64	Playstation
Spielspass	87%	77%
Hersteller	GT	GT
System	NINTENDO 64	PLAYSTATION
Zirka-Preis	150 MARK	100 MARK
Grafik	74%	69%
Sound	68%	62%
Fazit	**Zur 98er-Auflage haben nur die Torhüter dazugelernt. Besitzer der alten "Wayne Gretzky"-Fassung verzichten auf das Update.**	**Reines Action-Spektakel ohne jeden Realitätsanspruch. Schwach: Selbst im Simulationsmodus gibt's keine Regeln und Strafen.**

Andere Versionen
Den PAL-Test der 97er-Version für das N64 findet Ihr in Maniac 8/97 (87% Spielspaß).



Herzhafte Rempler sind kein Problem:
Laßt den Gegner über Eure hintere Brettkante purzeln.



Extreme Snowbreak



Ein dummer Sturz, und Ihr habt verloren: Vor Abgründen solltet Ihr Euch besonders in acht nehmen. Nachdem Ihr auf der Nase gelandet seid, setzt Euch "Extreme Snowbreak" am selben Punkt mitten auf der Piste ab. Habt Ihr Pech, steht Ihr nun direkt vor einem Graben und landet beim Gasgeben sofort wieder im Schnee.

PS Wer mit gebrochenen Füßen auf's Snowboard-Wochenende verzichten muß, weicht auf die Polygon-Piste von "Extreme Snowbreak" aus: Auf sechs Wald-, Huckel- und Eisstrecken (zwei davon müßt Ihr erst freispielen) brettert Ihr mit einem Snowboard- oder Skiexperten ins Tal. Jeder Extremsportler verfügt über persönliche Fähigkeiten wie Beschleunigung, Kurvenlage und Höchstgeschwindigkeit. Per Tastendruck springt Ihr über umgestürzte Bäume und Abgründe, für extreme Slides in den haarigen Kurven nutzt Ihr die Zeigefingertasten. Eisflächen und überfrorene Holzbrücken bringen Euch gefährlich ins Trudeln, Felsbrocken und Berghütten versperren den Weg. Außerdem erwartet Euch auf jeder Strecke eine besondere Gemeinheit: Ein eisiger Wind versucht, Euch in den Abgrund zu wehen, im Hochgebirge rauben Buckelpisten die Übersicht. Drei Konkurrenten kleben Euch verbissen im Nacken und fahren Euch bei jeder Gelegenheit rücksichtslos über den Haufen. Wehrt Euch: Mit etwas Übung laßt Ihr die Konkurrenten im Vorbeifahren über Eure hintere Snowboardhälfte purzeln. Erwischt Ihr eine Sprungschanze, beeindrucken Eure Helden die quietschenden Skihasen mit gewagten Saltos und Schrauben.

Neben den Spielvarianten Turnier und Time-Trial bietet "Extreme Snowbreak" auch einen (merkwürdigen) Zweispieler-Modus: Statt auf einem geteilten Bildschirm brettert Ihr nacheinander über die Piste. *oe*

Oliver Ehrle

"Extreme Snowbreak" verbreitet vor allem optisch eine miese Stimmung: Pop-Up's und derbes Geruckel plagen die Piste. Eure Sportler bestehen aus bunten Bauklötzen und bewegen sich selbst im Sprung noch hölzern. Gut gefallen haben mir lediglich das Streckendesign mit seinen vielen Huckeln und Sprüngen sowie die Remplerduelle mit den CPU-Recken. Der gemogelte Zweispieler-Modus ist für Spielesessions mit den Kumpels unbrauchbar, denn Ghost-Fahrer kann man weder anrempeln noch irritieren.

SPIELSPASS	52%
HERSTELLER	ATLUS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	48%
SOUND	62%

Ruckliges Pistengebolze mit tonnenweise Grafikfehlern, aber verbissenen Rempeleien: Der Pseudo-Zweispieler-Modus ist ein Witz.

AB 6

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Produzent: John Lafleur • **Spieldesign:** Aaron Cammarata, Scott Pease, Brian Clarke, Ryan Sinnock • **Programmierung:** Andrew Silber, Francois Yves Bertrand, Gary Jesdanun, Justin Lloyd • **Grafik:** Jody McMurrian, Jeff Buchanan, Rob Stahl, Christian Gosset, Derek Friesenborg • **Sound:** David Logan, Jay Halderman

Pitfall 3D



Feuer frei: Gegner vom Kaliber des Steingolems erledigt Ihr am besten mit einer der unterwegs gefundenen Spezial-Waffen.



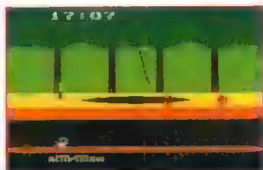
Seit 1982 sind die Skorpione gehörig gewachsen. Einmal erwischt, beuteln sie den armen Harry hin und her.



Gesucht, gefunden: Um die Lava umzuleiten, müßt Ihr vier Ventile aufstöbern und den Hahn abdrehen.

Historie:

Das Ur-"Pitfall" erschien 1982 für das Atari 2600, es folgten Umsetzungen für alle verfügbaren Systeme. Bereits 1984 wurde der Nachfolger "Pitfall 2" veröffentlicht.



Dann hörte die Fangemeinde lange nichts mehr von Pitfall Harry. Erst 1995 erschien "Pitfall – Mayan Adventure" für das Mega Drive. Pitfall Harry Juniors Abenteuer wurde die zweifelhafte Ehre zuteil, als erstes PC-Spiel exklusiv unter Windows 95 zu laufen.

PS

Schauplatz Oaxaca, Mexico: Pitfall Harry Junior, Sohn des legendären Videospiel-Opas "Pitfall Harry", entschließt sich zu einer Bergbesteigung auf eigene Faust. Unterwegs stößt er auf eine Felsspalte, neugierig untersucht er sie und findet einen blau schimmernden Kristall. Als er danach greift, aktiviert er ein Tor zu einer Parallel-Welt. Ein hübscher Rotschopf erscheint im Licht und bittet Harry um Hilfe. Da er weder einer attraktiven Dame, noch dem Reiz eines Abenteuers widerstehen kann überlegt er nicht lange und springt in den blauen Sog.

Kaum in der Welt der Moku angekommen, steht Harry schon ersten Gefahren gegenüber: Mit beherzten Sprüngen rettet Ihr Euch vor anrollenden Baumstämmen und setzt über tückische Schlammgruben. In traditioneller Pitfall-Manier



Messerscharf: Die Riesenklingen sind ständig in Bewegung. Ein falscher Schritt, und Ihr werdet zerschnippelt.



Die Feuermonster bewachen den Zugang zu den Teleportern

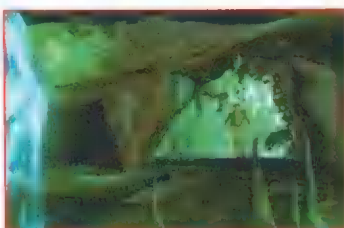
schwingt Ihr Euch an der Liane über Schluchten und brodelnde Lava. Traditionell aber nur auf den ersten Blick: Dank 3D-Technik baumelt Ihr nicht nur seitwärts, sondern lenkt den Schwung auch nach vorne und hinten. Mit dem Pickel wehrt Ihr Euch gegen die garstige Fauna oder hakt die Spitzhacke an schwebenden Ösen: Mit Schwung schleudert Ihr Euch zur nächsten Schlaufe oder auf eine rettende Plattform. Mehr Schwierigkeiten bereiten die rotierenden Ösen. Nur wenn Ihr im rechten Moment loslaßt, fliegt Harry im richtigen Winkel zum nächsten Halt.

Vor jedem Level betraut Euch die neue Freundin mit einer Aufgabe. Meist durchkämmt Ihr die Landschaft nach fremdartigen Apparaturen, zerstört oder aktiviert sie. Bösartige Kreaturen versuchen das



Nur fliegen ist schöner: Dank dem mysteriösen "Lucense" hebt Ihr ab, allerdings steuert es sich in der Luft wie auf Eis.

zu verhindern: Skorpione packen Euer Bein und wirbeln Euch durch die Luft, Feldermäuse stechen im Sturzflug herab, packen Harry am Kragen und verbeißen sich in seinem Kopf – das zehrt an der Lebensenergie. Ein roter Balken zeigt Euch, wie fit Harry noch ist. Die Missionsziele werden von dicken Gegnerbrocken bewacht: Golems wachsen aus dem Erdboden und Steinriesen nehmen Euch unter Beschuß. Dank versteckter Extrawaffen werdet Ihr auch mit diesen Endgegnern fertig: Eine blaue Kraftwelle reißt Eure Gegner zu Boden, gleißende Blitze braten selbst den mächtigsten






Der Render-Vorspann erklärt die Hintergrundgeschichte: Harry findet einen Kristall und öffnet die Pforte zu einer Parallelwelt. Eine hübsche Rebellin bittet ihn dort um Hilfe im Kampf gegen eine mächtige Zauberin. Ihr stellt Euch der Herausforderung und werdet ins Abenteuer gesogen.

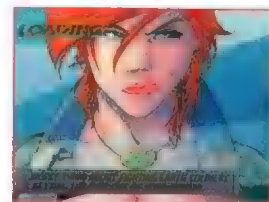

Trifft Euch der Feuerball, verliert Harry das Gleichgewicht. An ungünstigen Stellen bedeutet das seinenTod.


Um den "Gladiator" zu besiegen, öffnet Ihr vier Ventile und flutet die Arena. Beeilt Euch, denn der wachsame Endgegner läßt die Flüssigkeit wieder ab.

Feind und bunte Energiepartikel verhelfen Euch zu einem mächtigen Schlag. Unterwegs sammelt Ihr Kristalle, besonders große und bunte haben den fünffachen Wert. Später spenden blaue Kraftfelder Lebensenergie im Austausch gegen Edelsteine.
Ihr lenkt Harry frei in alle Richtungen durch die Polygon-Welt; kommt Ihr einem Abgrund zu nahe, taumelt Euer vorsichtiger Held automatisch einige Schritte zurück. Zu Beginn springt Ihr nur über statische Plattformen, später bewegen sie sich durch die Luft, verschwinden für kurze Zeit oder zerbröckeln, wenn Ihr auf ihnen steht. Umgelegte Hebel aktivieren Lifte, Förderbänder beschleunigen oder bremsen Euren Lauf. Springt über rotierende Messer oder rollt mit einem Purzelbaum unter den Klingen durch, um nicht zerschnippelt zu werden.
In „Pitfall 3D – Beyond the Jungle" dreht sich alles um die geheimnisvolle Flüssigkeit „Lucense". Die leuchtende Essenz überwindet die Schwerkraft: Auf Pfützen schwebt Ihr über den Boden und bewegt Euch dabei wie auf einer spiegelglatten Eisfläche. Größere Mengen von Lucense wirken wie ein Trampolin, sie katapultieren Euch über große Hindernisse.
Damit Ihr Euch nicht hoffnungslos verlauft, weisen goldene Pfeile den rechten Weg. Euer Mut macht sich bezahlt: Traut Ihr Euch auf nicht markierte Pfade, werdet Ihr mit Extraleben und Angriffs-Spezials belohnt. Ihr zerschlagt mit dem Pickel Fässer, Kristalle oder kleine Pyramiden, in den Überresten findet Ihr Bonus-Gegenstände. Am meisten Punkte bekommt Ihr für einen Goldbarren: 500 Zähler werden Euch gutgeschrieben, jeweils 20.00 Punkte ergeben ein Freileben. Habt Ihr alle verpraßt, müßt Ihr auf ein Continue zurückgreifen. Hinter jedem Missionsziel dürft Ihr speichern, eine rotierende Memory-Card markiert die Stelle. Dank der Rücksetzpunkte müßt Ihr nur selten einen Abschnitt öfters durchlaufen.
Am Ende des Levels wird abgerechnet: Für jeden erlegten Gegner gibt's Punkte und entsprechend viele Extraleben. Ihr speichert oder notiert ein Paßwort. *au*

Letzte Ausgabe

zeigten wir Euch noch Bilder aus dem Zeichentrick-Intro. Die gemal-



ten Animationen mußten berechneten Bildern weichen.



Nur in den Ladepausen bekommt Ihr noch Comic-Grafiken zu Gesicht. Sie erklären Euch, was im kommenden Level auf Euch wartet.




Das Geschicklichkeitselement ist spielbestimmend. Ihr hangelt Euch an Ösen entlang, springt über Plattformen und laßt Euch von Trampolins durch die Luft schleudern.


Übermächtiger Gegner: Ohne Extrawaffe seht Ihr gegen die schießwütigen Monster alt aus.

! Da freue ich mich monatelang auf die Fortsetzung des Klassikers, um schließlich in einer technisch verhunzten Spielumgebung zu landen. Die Grafik ruckelt, die Texturen wabern und die Steuerung läßt wenig Freiheiten. Auch spielerisch hätten die Designer mehr aus dem Szenario herausholen können. Bewegte Plattformen, schwingende Lianen, riesige Endgegner - alles da, was ein gutes Hüpfspiel braucht. Doch der Spaß endet beim ersten Gegner: Die langweiligen Viecher sind mit einem Schlag erledigt - sie sind keine Herausforderung, sondern nur lästig. Dafür werde ich von den Golems schonungslos über den Haufen geballert, mit dem Pickel hat man kaum eine Chance. Schade, daß die Programmierer den dringend nötigen Feinschliff vergaßen. So ist "Pitfall 3D" zwar ein befriedigendes, aber leider kein sehr gutes Jump'n'Run.

ANDREAS ULRICH

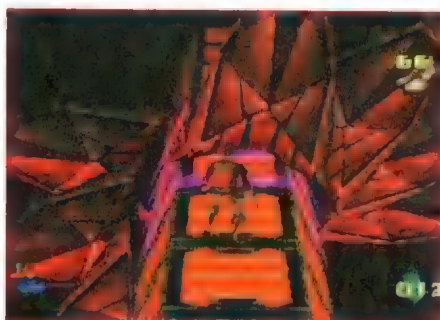
SPIELSPASS 63%

PITFALL 3D

HERSTELLER: ACTIVISION
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 59%
SOUND: 65%

Enttäuschend: Im vierten Teil der "Pitfall"-Saga stolpert Harry über Ruckelgrafik, haklige Steuerung und nervige Gegner.

AB 6


Nur mit perfektem Timing kommt Ihr lebend durch die versetzt rotierenden Stahlklingen


Findet und aktiviert vier dieser Relikte, um den Levelausgang freizulegen. Bei der Memory-Card dürft Ihr speichern.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Realtime, USA ▪ Produzenten: Dave Albert, Ken Allen ▪ Programmierung: Joey Headen, Cheryl Higa, Ed Higa u.a. ▪ Grafik: Charles Amsellem, Steve Fedasz, Connie Goldman u.a.

Youngblood



Grüne Energiebalken zeigen die Lebensenergie an, blaue Säulen stehen für Eure Superkräfte.



Eigentor: Wo "Badrock" hinschlägt wächst nix mehr - leider nehmen an seinen Attacken auch die Kollegen Schaden.

In den Comic-Serien von Image dreht sich



alles um Superhelden. Stilistisch zeigen sie die gleichen Merkmale: Männliche Heroen beeindrucken durch überdimensionale Muskelwucherungen, die selbst Arnold Schwarzenegger



vor Neid erblassen lassen. Weibliche Helden fallen hauptsächlich durch die knappe Bekleidung ihres üppigen Körperbaus auf.

Vom Comic auf den Bildschirm: Die „Youngblood"-Muskelhelden wechseln das Medium und werden vom US-Entwickler Realtime in ein Genremix zwischen Echtzeitstrategie, Action und Rollenspiel ausgesetzt.
Vor dem Start in die isometrische Spielwelt informiert Euch der Einsatzleiter über die Gefahren der anstehenden Mission. Entsprechend wählt ihr die Mitglieder Eures Einsatztrupps anhand der Spezialfähigkeiten aus. Insgesamt stehen neun Youngblood-Superhelden bereit, die sich im Waffenlager mit Granaten und Erste-Hilfe-Kästen eindecken.
Zum Warmspielen empfiehlt sich ein Abstecher in die Trainingsmissionen, dann habt Ihr später im Kampfgetümmel mit der Steuerung keine Probleme. Ihr befehligt den Stoßtrupp auf zwei Arten: Entweder Ihr lenkt einen der Krieger direkt mit dem Joypad an die Front und teilt wie in einem Actionspiel Prügel aus, oder Ihr gebt mit einem Cursor Marschkommandos und markiert dabei Gegner, die Ihr aus dem Weg räumen wollt. Bewegt Ihr den Trupp via Cursor, schickt Ihr die einzelnen Youngbloods alleine ins Feld oder faßt die Superhelden zu einer Gruppe zusammen. Die Bildung mehrerer Einheiten wie in "Command & Conquer" ist jedoch nicht möglich. Je nach Ausrüstung stehen verschiedene Angriffsvarianten zur Verfügung: Mit Faustschlägen, Handgranaten und Maschinengewehren kann jedes Mitglied gleichermaßen austeilen, einzigartig sind allerdings die Superkräfte, von der Telekinese bis zum Blitzschlag.



Durch die Wüste: Die feindliche Streife ist Euch auf den Fersen, greift aber sonderbarerweise nicht an.



Alles im Griff: In der Einsatz-Zentrale koordiniert Ihr die Gruppeneinteilung und überwacht die Fortschritte der Helden.

Unbeaufsichtigte Heroen laßt Ihr per Menükommando wachsam patrouillieren oder versteckt sie in einem sicheren Winkel vor den aggressiven Feinden. In Containern stöbert Ihr hilfreiche Waffen, Energienachschub oder technologische Bauteile auf: Habt Ihr die richtigen Teile zusammen, bastelt Euer Labor daraus schicke Rüstungen und effektivere Waffen, die Euch beim nächsten Einsatz helfen. Ein Radar gibt Auskunft über die eigene Position und die der Kollegen. Per "Select"-Taste informiert Ihr Euch über den Fortschritt der Mission. *au*

Es fällt schwer, etwas Positives an „Youngblood" zu finden: selbst die Grafik erreicht nur das Prädikat „ganz nett". Ansonsten ging der Lizenz-Schuß nach hinten los: Das Scrolling ruckelt, die Helden weigern sich oft, meinen Anweisungen zu folgen, und Gegner sowie CPU-geführte Charaktere fallen durch hirnlose Aktionen auf. Unbeaufsichtigt patrouillierende Youngbloods laufen lebensmüde in den Tod, auch die feindlichen Söldner irren ziellos durch die Landschaft und eröffnen nur sporadisch das Feuer - keine Spur von intelligenter Echtzeit-Strategie à la "Command & Conquer". "Youngblood" nervt nicht zuletzt deshalb, da immer wieder neue Gegner aus dem Nichts auftauchen. Die verunglückte Steuerung gibt mir den Rest: Die unterschiedliche Belegung in Action- und Simulationsmodus verwirrt auch nach längerem Spielen.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **43%**

YOUNGBLOOD

HERSTELLER	GT
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	50%
SOUND	52%

Mißlungener Mix aus Action und Strategie mit einer auffällig schlechten künstlichen Intelligenz und Ruckel-Scrolling.

AB 12





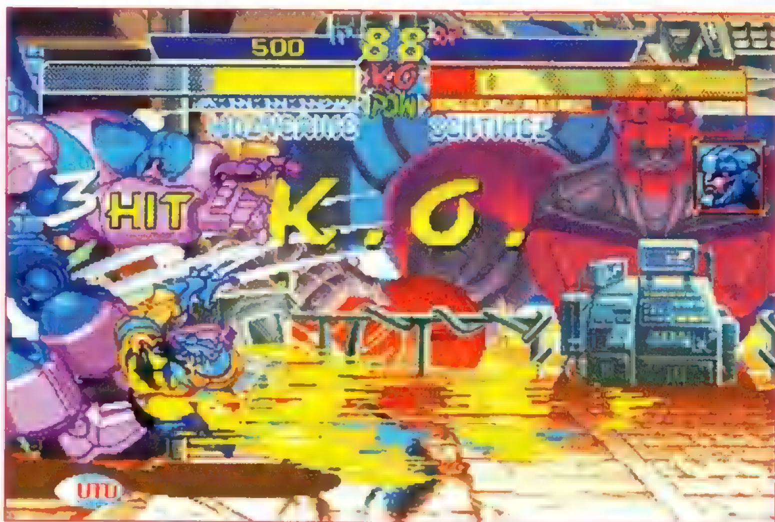


Jeder Recke hat seine eigene Spezialfähigkeit. Bedrock läßt mit seinem Faustschlag die Erde erbeben, Nightsabre verläßt sich auf seinen Stab und Chapel ist der geborene Killer.

Andere Versionen
Neben der Playstation-Version erscheinen Umsetzungen für PC und Apple Macintosh.

Entwickler: Probe, GB

X-Men



Der stämmige Mech Sentinel verteilt harte Hiebe: Bearbeitet ihn mit Feuerball und anderen Distanz-Specials.



Silver Samurai kämpft mit überdimensionalen Waffen: Sein Wurfstern versetzt Euch sechs Schnitzer.

Zwei Jahre nach der Saturn-Umsetzung des Capcom-Automaten trödelt die Playstation-Version von "X-Men - Children of the Atom" via Acclaim bei uns ein: Mit der Adaption haben sich die englischen Konvertierungsarbeiter von Probe reichlich Zeit gelassen.

Die zehnköpfige Marvel-Truppe um Cyclops, Wolverine, Silver Samurai, Sentinel und Psylocke keilen sich um das Privileg, auf der Raumstation Avalon gegen den anziehenden Magneto und seinen Verbrecherkumpanen Juggernaut anzutreten. Mit den bewährten Capcom-Hieben und Tritten in drei Härteklassen knallt Ihr Eurem Gegenüber kräftig eins vor den Latz, mit 90°-Specials setzt Ihr zu Tornadokicks und Feuerbällen an. Seid Ihr zu faul zum blocken, nützt Ihr die Option "Auto Defence". Habt Ihr X-Energie gesammelt, wird's interessant: Mit einfachen Tastenkombinationen landet Ihr nach Würfen auf beiden Füßen (Landing Reversal), verstrahlt den Feind per Superbeam und verleiht Eurem Schützling ein blitzschnelles Reaktionsvermögen. Leuchtet eine Aura um Euren Helden wird's Zeit für die gefürchteten X-Moves: Nach einem grollenden Blitzgewitter oder Eissturm steht kein Kontrahent mehr auf den Beinen.

"X-Men" für Arme: Im Vergleich zur japanischen Saturn-Version von Capcom hat sich Probe den Survival- und Group-Battle-Modus sowie die Turbo-Option gespart. *oe*

Die X-Männer auf der Playstation enttäuschen mich schwer: Drei Jahre nach dem Automaten-Debüt sollte die Probe-Fassung wenigstens die gleichen Features besitzen wie das Original. Am meisten vermisse ich den Turbo-Modus. Hinzu kommen die starren Hintergründe, die zugunsten des Multi-Etagen-Designs ziemlich platt ausgefallen sind. Die Animationen haben sichtlich gelitten, Eure Helden hampeln und ruckeln. Die "X-Men" liegen technisch weit hinter der Konkurrenz. Spielerisch erwartet Euch zwar ein solides Kampfsystem, die Features sind jedoch hoffnungslos veraltet: Mit Powermoves lockt man keinen Ryu mehr hinter'm Dojo hervor. Moderne Abwehrgriffe, Flucht in den Hintergrund und ein flexibles Combo-System haben die Superhelden nicht parat.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS	63%
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	90 MARK
GRAFIK	58%
SOUND	65%

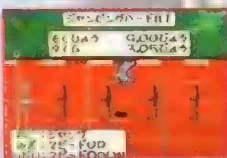
Veraltete Marvel-Keilerei mit Stotteranfällen und Ruckelanimationen: Gegenüber dem Original fehlen Turbo-Option und Survival-Modus.

AB 16

Andere Versionen
Den Importtest zu "X-Men" für den Saturn findet Ihr in MAN!AC 2/96 (82% Spielspaß).

Pocket News:

KATANA TRAGBAR? Wilde Gerüchte folgten der Erwähnung einer tragbaren Konsole durch Sega-Chef Isao Ookawa. Der Manager sprach über die Zukunft seiner Firma auf dem Elektronikmarkt und erwähnte dabei ein Handheld, das zeitgleich mit dem "Katana" erscheinen könnte. Eine mobile Ausgabe des 64-Bit-Katana (alias Dural) scheint nicht unwahrscheinlich, da schon die stationäre Konsole ein Portable-Betriebssystems (Windows CE) verwendet.



SONIC-GOTCHI: Wie das japanische Magazin "Saturnwelt" meldet, hat Bandai ein "Tamagotchi Pack" für den Saturn veröffentlicht. Das digitale Sega-Wesen besitzt einen erweiterten Funktionsumfang (kann sich verlieben, mit NPC-Gotchis zusammentreffen u.ä.) und wächst mit der richtigen Pflege zu einem turnschuhtragenden "Sonagotchi" heran. Segnet Euer kleiner Freund das Zeitliche, begrabt Ihr ihn auf dem Gotchi-Friedhof.

KINO FÜR UNTERWEGS: Mit dem ersten tragbaren DVD-Player erfüllt Panasonic einen Traum mobiler Cineasten. Der Panasonic L10 wiegt weniger als ein Kilo und macht Euch durch wiederaufladbare Batterien für zwei Stunden netzunabhängig. Eingebaute Boxen und "Virtual Surround"-Sound, On-Screen-Benutzerführung und alle typischen Video-Bedienungselemente haben auch im Miniformat ihren Preis: 3.000 Mark müssen Filmfreunde in das Luxus-Spielzeug investieren.



Konsolen-Clone-Experte "Lite Star" aus Hong Kong stellte in Nürnberg seine "Nintendo-kompatiblen" Systeme vor.

Handheld-Boom in Nürnberg





Neben unzähligen Horrormasken, Spielzeugpistolen und Gummibällen wurden Besucher der Nürnberger Spielwarenmesse von Handheld-Trends erschlagen: Während Nintendo Kameramodul und Drucker für den Game Boy vorstellte (siehe Bild links), überraschte Bandai mit dem "Breeding Tamagotchi" (30 Mark): Im Gegensatz zum Vorgänger "Digimon" handelt es sich um eine freundliche Tamagotchi-Rasse, die als Männchen (blau) und Weibchen (rosa) erhältlich ist. Per Schnittstelle koppelt Ihr Euren Jüngling mit der Tamagotchi-Maid und neun Momente später schlüpft ein frischgeborenes Baby aus dem Ei.

Die Konkurrenz kontert Bandais Tamagotchi-Kompetenz mit Quantität: Das "32 in One"-Küken eines Noname-Herstellers soll für Abwechslung bei der Zucht sorgen. LCD-Experte Tiger protzt gar mit Zeichentrick-Lizenzen: Mit dem "Rugrats"-Gigapet (40 Mark, Bild rechts) betreut Ihr die Nickelodeon-Helden Chuckie, Tommy, Spike sowie Angelika und schickt sie zum Trampolinspringen und Schaukeln. Auch eine "Looney Tunes"-Variante ist in Vorbereitung – wir sind gespannt.



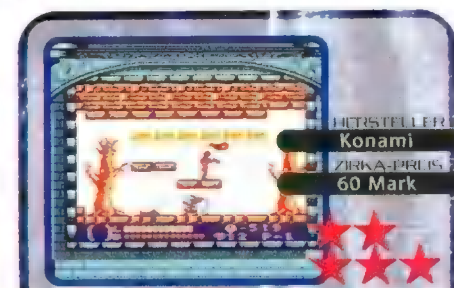
Europa-Premiere feierten die fernöstlichen Elektronikangeln "Expert of Fishing" (rechts) und "Bass Fishing", die für je 40 Mark verkauft werden: Wer dem Alltagsstreß entfliehen und sich für einige Minuten im ruhigen LCD-Schilf erholen möchte, wirft im Turnier- oder Trainingsmodus seine Angel aus. Per Erschütterungssensor berechnet das Handheld die Weite Eures Wurfes, Barsche und Karpfen rütteln via eingebautem Rumblepak an der Leine. Während Euer Opfer am Haken zappelt, zieht Ihr mit der Kurbel die Leine ein und reguliert bei dicken Brocken per Tastendruck den Spulenwiderstand. Verschiedene Tümpel, Köder und Wetterbedingungen sorgen für Abwechslung, eine Highscore-Liste speichert die besten Fänge.

Auch traditionelle LCD-Spiele feierten ein Comeback: Aus der Masse an "Schiffe Versenken"- und "Formel 1"-Spielen stach uns eine fernöstliche Mädchen-Sportspielserie ins Auge: In "Hockey", "Fußball" und "Handball" steuert Ihr Eure Mädels in den gegnerischen Strafraum, Spielstände und Siegeslisten "speichert" Ihr über den mitgelieferten Herzchen-Block und einen rosa Kugelschreiber. Alles zusammen verstaut Ihr im putzigen Etui, ein flüchtiger Blick in die Handtasche verrät nichts von Eurer verspielten Natur.

Erst im Spätsommer soll das "Game.com" in den Handel kommen. Über den Game-Boy-Konkurrenten von Tiger haben wir an dieser Stelle schon kurz berichtet. Mit einem Stift klickt Ihr Menüpunkte auf dem Touchscreen an. Adressverwaltung, Taschenrechner, Kalender und ein Pokerspiel sind eingebaut. Welche Spiele als Module in Deutschland erscheinen, ist noch nicht sicher, in Amerika sind Umsetzungen von "Batman & Robin", "Sonic Jam", "NBA Hangtime", "Williams Arcade Classics" und "Fighters Megamix" erhältlich. Über die Einführung des Internet-Modems für den E-Mail-Austausch wird derzeit noch entschieden. *oe*

Nürnberg 98: Game-Boy-Spiele

TITEL	GENRE	ANBIETER	BRD-RELEASE
Brain Drain	Geschicklichkeit	Konami	März
Monopoly	Brettspiel	Konami	April
Mystical Ninja - Goemon	Rollenspiel	Konami	April
Pocket Bomberman	Action	Nintendo	erschienen
V-Rally Championship Edition	Rennspiel	Laguna	Juni
Warioland 2	Jump'n'Run	Nintendo	März



HERSTELLER Konami
ZIRKA-PREIS 60 Mark

Castlevania Legends

Dracula ist zurück, und nur Sonja Belmont kann ihn aufhalten: Mit Peitsche, Wurfaxt und Dolch, Flammen- und Eiszauber rückt Ihr dem Blutsauger auf den Pelz: In gruftiger Umgebung, Uhrwerk und Kathedrale vermöbelt Ihr die Zombies. Die Edel-Hüpferei ist spritzig, musikalisch aber schwächer wie die Vorgänger.



HERSTELLER Titus/Konami
ZIRKA-PREIS 60 Mark

Lamborghini

In der "American Challenge" heizt Ihr mit italienischem Flitzer über die Highways, um Euch den schnellsten Straßenrowdies der Welt zu stellen. Per Wettschein kassiert Ihr für Eure Siege Dollars, die Ihr in Turbolader und Radarmelder investiert. Dank dieser Extras macht das Fahren kurzzeitig Laune, ein anständiger Zweispieler-Modus hätte die Motivation jedoch gehoben.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Schlecht beraten

Die "Playstation Hotline" ist die größte Abzockerei, der ich je begegnet bin! Neulich habe ich "Broken Sword" gekauft und bin an einer bestimmten Stelle einfach nicht mehr weitergekommen. Ich dachte mir: "Ruf doch mal bei Sony an, die helfen bestimmt." Ich greife zum Telefon, wähle die 0190-Nummer und bekomme eine Abfuhr: "Unsere Spieleberater sind zur Zeit besetzt. Bitte warten." Ich warte, warte und warte, der Zähler meines Telefons überschlägt sich fast. Mit einem Spieleberater werde ich aber nicht verbunden. Am nächsten Tag probiere ich's noch einmal und lasse mich noch länger hinhalten. Jetzt reicht's: Ich wähle die Nummer der Sony-Zentrale, die aber sagt mir, ich soll es häufiger versuchen und länger warten. OK, letzter Versuch. Ich wähle wieder die ominöse 0190-Nummer und harre aus. Aber umsonst. Kein Spieleberater, nichts außer der nervigen "Bitte warten"-Stimme. Nach meiner Hochrechnung hat mich die Spielerei am Telefon über 50 Mark gekostet. Benno Nico, Biwer (Luxemburg)

Vorsicht vor der 0190, der teuersten aller gebührenpflichtigen Nummern: Wiewohl juristisch einwandfrei, wird diese Vorwahl oft zum schnellen Abkassieren genutzt. Interessieren würde uns, ob andere Leser eine ähnliche Erfahrung gemacht haben und wie kompetent und hilfsbereit die Spieleberater schlußendlich sind – sollte man aus der Warteschleife bis zu ihnen durchdringen.

Wichtige Infos

Ein paar Worte zu Evrens Leserbrief in MAN!AC 2/98 kann ich mir nicht verkneifen. Will Euch der Typ denn ruinieren? Über Spielautomaten und Importspiele muß ich Kommentare wie "Gehört da nicht rein" und "Interessiert mich nicht" von ihm lesen. Genau wie Ihr bin ich der Meinung, daß solche Infos für einen MAN!AC, der immer auf dem neuesten Stand sein möchte, unbedingt notwendig sind. Wenn Evren so etwas nicht braucht, kann er doch gleich das "Club Nintendo"-Heft oder das "Playstation Magazin" lesen. Soviel dazu, meine Fragen:
– Werdet Ihr über "Final Fantasy 7 International", "Chocobo No Dungeon" und "Wolkenkratzer" berichten, oder ist Euch das zu japanisch?
– Kommt "Bleifuß 2" wirklich für die Playstation oder sind die Angebote in diversen Händleranzeigen falsch?
– Da ich Prügelspiele wie "KoF" und "Samurai Shodown" toll finde und immer wieder lese, wie genial die Originale auf dem Neo Geo sind, spiele ich mit dem Gedanken, mir eine Neo-Geo-CD-Konsole zuzulegen. Brauche ich, wenn ich mir eine PAL-Konsole kaufe, einen Adapter oder Umbau für die japanischen und amerikanischen Spiele?

Steffen Kleofas, Heilbronn

Über japanische Spiele berichten wir in MAN!AC, soweit es der Platz zuläßt. "Chocobo No Dungeon" haben wir Euch im letzten Heft kurz vorgestellt, "Wolkenkratzer" werden wir testen, sobald wir ein Importmuster in den Händen halten. "Final Fantasy 7 International" ist wiederum kein neues Spiel, sondern lediglich der japanische Name der für USA und Europa vereinfachten Version des Luxus-Rollenspiels. Sie enthält außerdem ein paar neue Charaktere und Grafiken, aber nichts, was den Neutest dieses japanischen Spiels rechtfertigen würde.
"Bleifuß 2" ist – aller Händlerankündigungen zum Trotz – gestorben: Virgin hat nach eigener Aussage die Umsetzung des erfolgreichen PC-Rennspiels abgebrochen.
Für das Neo Geo CD brauchst Du keinen Adapter oder Umbau, denn diese Konsole gibt es weltweit nur in einer japanischen NTSC-Version. Da selbst in den USA keine Spiele für den Exoten erscheinen, mußt Du Dir über Kompatibilität keine Sorgen machen – wohl aber über eine tadellose Importverbindung nach Fernost.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Entgegen unserer Aussage im "FIFA 98"-Test fürs N64 kann man auch ein deutsches Reporter-Duo einstellen – das Menü ist nur leider etwas versteckt. Auch bietet "ISS 64" unterschiedliches Wetter – unser Tester Andreas Ulrich entschuldigt sich vielmals. **MEA CULPA:** Climax, das Team, das uns "Diablo" auf der Playstation beschert, soll auch Psygnosis' "Cybersled" für Saturn konvertiert haben? Diese MAN!AC-Info der letzten Ausgabe ist etwas verdreht. Der richtige Namen des letzten, für Saturn konvertierten Psygnosis-Spiels lautet natürlich "Assault Rigs". **UPDATE:** "Pocket Monster" für den Game Boy, in Bezug auf den Deutschland-Release in MAN!AC 3/98 noch als "nicht geplant" abgetan, wird jetzt doch zum Jahreswechsel erscheinen.

Verwirrt

Könnt Ihr mir erklären, wieso der Name des Square-Rollenspiels eigentlich "Final Fantasy 7" lautet? Wo sind denn die anderen Teile geblieben? Gibt es die überhaupt? Wenn ja, auf welchem System, PAL oder nur NTSC?
Und wann kommen die Playstation-Spiele "Killing Time", "Dawn of the Darkness" und "Stone Keeper" endlich auf den Markt? Die sind doch schon seit Monaten angekündigt?

Arthur Göpfrich, Nürnberg



Sebastian Neutzler

Deine "Final Fantasy"-Verwirrung ist verständlich, denn die (hervorragenden) Teile 1 bis 6 der Rollenspielsaga sind in Deutschland nie erschienen. Bis zur dritten Episode war "FF" auf der Nintendo-Uralt-Konsole "Famicom" (alias NES) angesiedelt, mit "Final Fantasy 4" wechselte die Serie auf das Super Nintendo – eine englischsprachige NTSC-Variante wurde in den USA als "Final Fantasy 2" verkauft. Da der fünfte Teil (ebenfalls Super Nintendo) nicht nach Amerika kam, ist das amerikanische "Final Fantasy 3" in Wirklichkeit der grandiose sechste Teil. Alles klar?
Daß die anderen von Dir aufgezählten Spiele für die Playstation erscheinen, ist unwahrscheinlich: Die Entwickler des 3DO-Shooters "Killing Time" sind unseres Wissens in alle Winde verstreut. Interplays "Stone Keeper" wiederum war auf dem PC so mittelmäßig, daß wir an eine Umsetzung nicht glauben. "Dawn of Darkness"? Nie gehört.

Die letzte Seite...

Eure MAN!AC 1/98 hat mich überzeugt – nicht nur wegen ihrer 152 Seiten ist sie die umfangreichste aller Videospielzeitschriften. Positiv fielen mir die breit gestreuten Gimmicks auf, Riesenposter, Aufkleber und Abonnenten-Demo-CD. Das schaffen andere Zeitschriften nur mit einem Preis von 12,80. Auch ein Lob an Eure Layouter Andrea Danzer und Daniel Wagner ist schon lange überfällig. Die beiden leisten hervorragende Arbeit. Aber im Gegensatz dazu (und zur guten Test- und Newsrubrik) bedürfen Inhaltsverzeichnis und Eure letzte Seite einer Verbesserung: Könntet Ihr den Inhalt nicht besser gliedern, indem Ihr in zusätzlich nach Systemen ordnet?
Auf der Vorschau-Seite halte ich den "Weltuntergang" für uninteressant, aufgeben solltet Ihr auch die "Anzeigen-Galerie". Sogar die Japan-Top-10 empfinde ich als überflüssig, da die aufgeführten Spiel meist sowieso nicht in Deutschland erscheinen. Falls Ihr Charts bringt, dann bitte weltweit. Meine optimale "Vorschau" präsentiert sich folgendermaßen: Eine erweiterte "Big Mouth"-Spalte in etwa über ein Drittel der Seite. Ebenfalls auf einem Drittel verratet Ihr mit Bildern, was demnächst in MAN!AC getestet wird. Der Rest der Seite wird mit einem Mini-Cartoon à la "Starkiller" abgeschlossen. Wenn Ihr diese Kritikpunkte berücksichtigt, kann ich Eurer Zeitschrift das Prädikat "It´s a PERFECT!ON" verleihen.

Dominik Lang, Mainaschaff

Danke für die Blumen, auf Dein PRÄD!KAT werden wir aber noch länger verzichten müssen. Die "Vorschau" wird sich zwar kontinuierlich verändern (einzelne Mini-Rubriken werden ausgetauscht, neue kommen hinzu), doch so, wie von Dir gewünscht, wird unsere letzte Seite wohl niemals aussehen. Die Japan-Top-Ten macht genau aus den von Dir bekrittelten Punkten Sinn: Wir gewähren einen Blick über den Tellerrand nach Fernost, um Euch ein paar exotische Titel zu nennen, über die Ihr sonst nirgendswo lest. Auf Spiele, "die wir demnächst testen", gehen wir an anderer Stelle im Heft ein – z.B. mit den letzten "Aktuell"-Seiten und auf der "Release Highlights"-Liste. Der Gliederung nach Systemen im Inhaltsverzeichnis ziehen wir eine alphabetische Reihenfolge vor – schließlich erkennt Ihr die Plattform ganz deutlich an einem bunten Symbol.

Online-Entdeckung

Ich lese Eure Zeitschrift zwar jeden Monat, habe aber bis heute nicht gewußt, daß Ihr eine eigene Internet-Seite habt. Aber dann hat mir ein Freund Eure URL gegeben. Ich besuchte Eure Seite und war von den Socken: Aktuelle Spieletests, News, das Archiv – einfach super! Ich kenne keine Zeitschrift, die sich für ihr Online-Angebot soviel Mühe gibt. Besonders toll finde ich Euer Testarchiv, denn wenn ich auf die schnelle eine Wertung brauche, muß ich nicht mehr lange herumblättern.

Michael Nitsch-Fitz (nitschfitz@plus.at)

Gibt´s tatsächlich noch Internet-feste Spieler, die nix von "M@NIAC online" wissen? Legt Euch ein Bookmark auf www.logon.de/maniac. Hinter www.logon.de/pcx verbergen sich darüberhinaus ein paar gutbesuchte, PC-relevante Diskussionsforen.
Und weil wir gerade online sind, ein Ausschnitt aus dem berüchtigten M@NIAC-Forum:

Ich bin noch nicht lange im Forum und kenne die MAN!AC nur flüchtig. Durch's Internet wurde ich motiviert, mir nach langer Abstinenz mal wieder eine Ausgabe zu kaufen. Ich fand sie größtenteils super, die Tester sind schön eigenständig, die Rubriken witzig. Ich wahr angenehm überrascht. Natürlich gab's auch Sachen, die ich nicht so gut finde, z.B. den Vergleich zwischen "FIFA 98" und "ISS 64", bei dem "FIFA" viel zu gut davonkommt. Wieso kann man denn bei "ISS 64" keine Wetterbedingungen einstellen, es gibt doch Regen, Schnee und Matsch? "FIFA 98" ist super, doch "ISS 64" ist für mich auch heute noch die Nummer 1. Vor allem der miese Torhüter kostet "FIFA"-Punkte.

Michail "Scarface" Grammatikakis via M@NIAC Forum

Solch positive Heftkritik ist im Forum leider nicht die Regel – wer´s heftig wünscht, loggt sich am besten selbst auf unserem Server ein.

Prügel-kompatibel?

Beim Studieren Eurer aktuellen Ausgabe habe ich den Importtest zu "X-Men vs. Street Fighter" mit großem Interesse gelesen. Eine Deutschland-Veröffentlichung ist nach Eurer Aussage unwahrscheinlich, das Import-Modul aber wohl nur über eine umgebaute Konsole zu spielen.
Meine Frage: Besteht die Möglichkeit, "X-Men vs. SF" auch auf einem Euro-Saturn mit Adapter zum Laufen zu bringen und wie sieht es dann mit der 4-MByte-RAM-Card aus? Bislang besitze ich "Street Fighter Alpha" (US) und das japanische "Street Fighter Zero 2" – beide funktionieren einwandfrei.
Oder anders gefragt: Was kostet ein Umrüstsatz für den Saturn, wo kann ich ihn beziehen und werden alle anderen "normalen" Spiele weiterhin laufen, ganz zu schweigen von den Importen?

Malte Jansen, Berne

Du hast recht: "X-Men vs. Streetfighter" läuft nur auf einem umgebauten Saturn, denn der Importadapter nimmt Deiner RAM-Cart den Schacht. Einen Umbau oder Umbausatz erhältst Du bei GT-Elektronik (Tel. 07621/44609) für 100 Mark. Damit sollten alle Spiele auf Deiner Konsole laufen.
Ein technisches Problem anderer Art plagt Roman, aus dessen Brief wir abschließend zitieren:

Ladehemmung

Nun zu meinem eigentlichen Problem: Als ich zum zweiten Mal in kurzer Folge meine Playstation eingeschaltet habe, wollte das eingelegte Spiel nicht mehr laden. Seitdem nimmt die Konsole keine einzige CD mehr an, sondern zeigt mir nur das Anfangsmenü für Memory-Card und Sound.
Ist da etwas durchgebrannt? Wenn ich die Rückseite berühre, ist die Playstation an einer Stelle ganz warm. Es handelt sich bei meiner Konsole um ein altes Modell, das ich vor einem Jahr auf Multinorm-Betrieb umbauen ließ. Lohnt sich eine Reparatur?

Roman, Kraiburg

Falls etwas "durchgebrannt" wäre, hättest Du´s gerochen oder an dichten Rauschschwaden gemerkt. Was an der Ladehemmung schuld ist, können wir Dir dennoch nicht verraten. Eine umgebaute Playstation leidet zwar häufig an Startproblemen, funktioniert aber meist wieder, wenn Ihr das Laufwerk justiert. Laß Deine Konsole am besten von Deinem Import- bzw- Umbauexperten durchchecken.



Claudio Micheli, Zürich



Wußtest Du eigentlich,

daß Mollucks Zigarren jeden Morgen mit Blättern aus den heiligen Oddworld-Hainen gedreht werden?

CLASSIC REPLAY

ROLLENSPIELE

"IN ANOTHER WORLD, IN A TIME TO COME..." (ULTIMA 4, 1985)

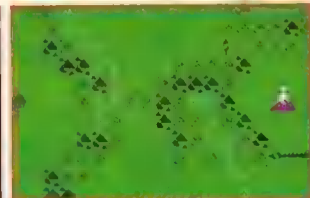
Wie das "Adventure" (MAN!AC 3/94), hat auch das Computer-Rollenspiel seinen Ursprung in der "Dungeons & Dragons"-Mode der späten 70er-Jahre. Doch während sich Abenteurer auf Forschen, Entdecken und Rätselknacken konzentrieren, kümmern sich die Rollenspieler um die stufenweise Verbesserung ihres Helden bzw. ihrer Heldentruppe, genannt "Party". Nicht das Grübeln, sondern das Kämpfen und Zaubern steht beim Konsolen-RPG im Vordergrund: nicht durch Grips, sondern durch die sich ständig erweiternden Fähigkeiten und Talente der Spielfiguren kommt man im Rollenspiel voran.

Mit dem Adventure hat das Computer- und Konsolen-Rollenspiel zwei Dinge gemein: Zum einen erleben die Spieler eine epische Handlung, die an Dramatik und überraschenden Wendungen oft an einen Film heranreicht.

Leider fristet das Rollenspiel aber ebenso wie das Adventures ein Schattendasein auf deutschen Spielkonsolen: Nach zwei offiziellen "AD&D"-Lizenzen Anfang der 80er-Jahre für das Mattel Intellivision blieben westliche Hersteller vorsichtig, nur in Japan führten die amerikanischen Heimcomputer-Klassiker "Ultima" und "Wizardry" zu einer Schwemme hochklassiker Rollenspiele.

Dort unterteilt man die Rollenspiele für Nintendo, Sega- und Sony-Konsolen seitdem in "Field RPGs" à la "Ultima" (Ihr steuert Euren Heldentrupp aus der Vogelperspektive durch die Fantasy-Welt) und "3D-RPGs", die ihre Umgebung (meist Dungeons mit nur kleiner Oberwelt) aus der 3D-Ichperspektive darstellen. Letztere sind kampflastiger als die erzählerisch ausschweifenden "Field"-Rollenspiele. Unsere Grafik auf dieser Seite zeigt die Entwicklung der digitalen Rollenspiele unter besonderer Berücksichtigung der Konsolenversionen.





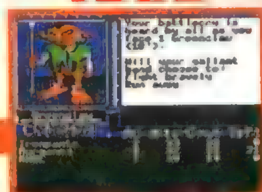


Sehr selten, dafür englischsprachig: "Ultima 4" für das Master System (großes Bild), "AD&D" und "Treasures of Tarmin" für das Intellivision – die ersten Konsolen-RPGs der Welt.

Klassiker und Sammler, die sich fürs RPG interessieren, halten nicht nur Ausschau nach dem japanischen NES-Original von "Final Fantasy" (1987), dem seltenen, sogar deutschsprachigen "Ultima 4" fürs Master System oder den AD&D-Umsetzungen für das NES, sondern auch nach Updates auf modernen Konsolen. Spätere US-RPGs wie "Ultima Underwold" und "Wizardry 7" erschienen zwar

1985

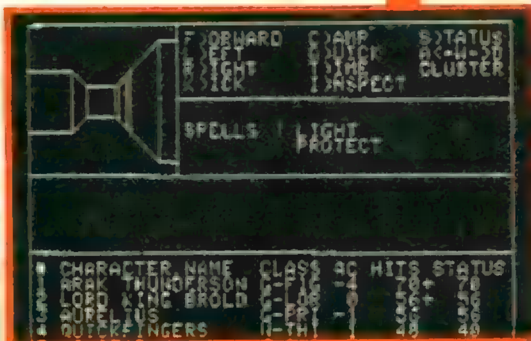
1980



Die erfolgreichste "Wizardry"-Erweiterung: Interplays "Bard's Tale".

RUNDENBASIERTE

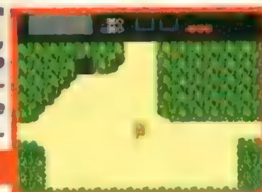
3D-RPG



Nur japanischen Videospielern werden die Neuauflagen des 3D-Oldies "Wizardry" (hier das Apple-2-Original) gegönnt. Es gibt dort Versionen für NES, PC-Engine und sogar Playstation.



"Dungeon Master", das erste Echtzeit-Rollenspiel, gibt's u.a. für die PC-Engine und das Mega CD

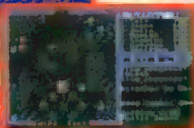


Von "Ultima" beeinflußt, schuf Nintendo das Action-Adventure "Zelda".

ACTION







FIELD-RPG

Drei Spielgenres in einem: "Ultima" erfand nicht nur das klassische Überland-RPG (jap: "Field-RPG"), sondern nahm mit seinen Kampfbildschirmen (rechts) auch das Strategierollenspiel vorweg. Das kleine Bild links oben zeigt die dritte "Ultima"-Ansicht, Dungeons in 3D.



Auch Taktikspiele wie "Fire Emblem" (Bild: SNES-Version) verwenden "Ultima"-Ideen.



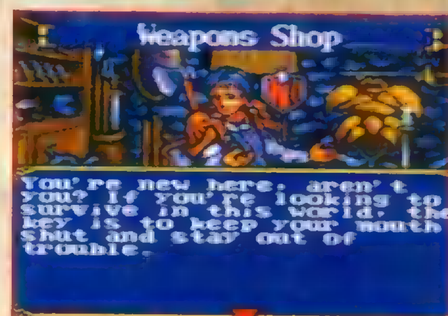
Lunar: The Silver Star

(Game Arts, ab 1992)

Köstliche Interpretation des Überland-Rollenspiels à la "Ultima": In den bislang drei "Lunar"-Spielen wird zwar auch gekämpft (siehe Battle-Bildschirm links), der Schwerpunkt liegt aber auf der gehaltvollen Story und den vielen witzigen Begegnungen. In der Welt von "Lunar" könnt Ihr Euch frei bewegen, doch mit freundlichen Fingerzeigen weist das Spiel immer wieder zurück auf den rechten Weg. Grafisch hielt sich schon das klassische Original (exklusiv für Segas unglückliches Mega CD erschienen) zurück, doch da alle Teile auf das CD-Medium ausgelegt sind, gibt's Sprachausgabe und gelegentliche Zeichentricksequenzen. Sparsam eingesetzt untermalen dieses Animationen die dramaturgischen Highlights des Field-Rollenspiels. Ein altersloses "Schwerter & Zauberei"-Vergnügen, dessen dritter Teil leider (noch) nicht ins Englische übersetzt wurde.

KONSOLE	Mega-CD, Saturn	JAHR	1992	WERTUNG	* * * *
BEMERKUNG	Exklusiv für Segas CD-Konsolen: Ein prächtiges Fantasy-Rollenspiel für alle Altersklassen.				

auch für die Playstation ("Wizardry" sogar für den Saturn), doch nur in Japan. Beide sind nur dann vernünftig spielbar, wenn Ihr die PC-Originale der frühen 90er-Jahre kennt.
Angesichts der Menge hochwertiger Rollenspiele in Japan (u.a. auch von Capcom, Hudson, Taito, Hudson, Konami und Nintendo) bleibt uns weiterhin nur das Hoffen und Daumendrücken, daß nach "Final Fantasy 7" bald auch andere Fantasy-Epen nach Deutschland kommen. Auf dem Handheld-Sektor ist zumindest Nintendo jetzt dazu gezwungen, Rollenspiele großflächig anzupreisen: Das japanische "Pokemon"-Phänomen basiert auf RPG-Regeln und zeigt, daß die zwanzig Jahre alte Spielegattung zum Fortschritt in der Lage ist. Grafik spielt bekanntlich kaum eine Rolle: Zum Stolz, einen Helden in die letzte Stufe befördert oder seinem Magier den letzten Zauber beigebracht zu haben, kommt mit "Pokemon" die Tragbarkeit: Den Wunsch, liebgewonnene Charaktere in neue Welten mitzunehmen, erfüllen Memory Card und Handhelds. Daß auch diese Idee schon vor 15 Jahren unter amerikanischen RPG-Tüftlern entstand, ist weitgehend vergessen: Der Klassiker "Bard's Tale" erlaubte sogar den Import von Helden aus anderen Rollenspielen. Das Feature gab's freilich nicht in den Konsolen-Umsetzungen, sondern nur in den Computer-Originalen, denn diese verwendeten mit der Diskette ein beschreib- und tragbares Speichermedium. *uri*

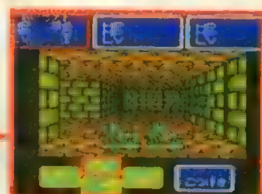


Der Schwert- und Rüstungshändler ist in Rollenspielen (hier: US-Version von Falcoms "Brandish") Euer bester Freund.

1990

3D-RPG

"Bard's Tale" unter Echtzeit-Einfluß: "AD&D: Eye of the Beholder" (Bild: Mega CD)



Seltenes 3D-RPG für eine Konsole: Segas "Shining in the Darkness".

1995



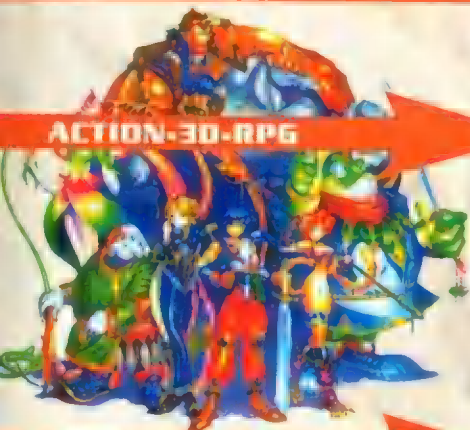
Seit dem dritten Teil (Bild: Super NES) setzt auch "Might & Magic" auf Echtzeit-Elemente.

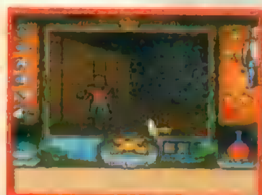
ECHTZEIT-3D-RPG



Vorläufige Endstation für 3D-Rollenspieler: "King's Field" für die Playstation".

ACTION-3D-RPG





Endlich Echtzeit: Mit "Ultima Underwold" renovierte Lord British seine 3D-Dungeons.



Action im Dungeon: Trotz AD&D-Lizenz ist "Slayer" (3DO) mehr Actionspiel als RPG.

ADVENTURE



Big in Japan: Der "Dragonquest"-Zyklus von Enix ist noch erfolgreicher als "Final Fantasy". Bis heute erscheinen Remakes.

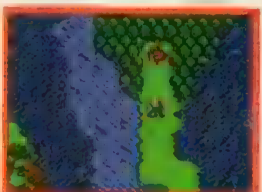


Action-Adventure oder RPG? Squares "Chrono Trigger" (Super NES).



Audiovisuelle Krönung des Field-RPG: Mit "Final Fantasy 6" schuf Square eines der besten 16-Bit-Spiele aller Zeiten. Eine US-Variante existiert.

STRATEGIE-RPG



Harmonische Mischung aus RPG und Strategie: Segas "Shining Force"-Trilogie.

SECOND HAND



Der nachweihnachtliche Gebrauchtwaren-Boom läßt noch auf sich warten, nur von "Tomb Raider 2" flatterte mir bisher ein Stapel Anzeigen auf den Tisch. An der Saturn-Front rührt sich dagegen erstaunlicherweise kaum noch etwas, obwohl zahlreiche Kaufhäuser einen Sega-Ausverkauf veranstalten. Wenn Ihr Sachen für mehrere Systeme in einer Anzeige anbietet, denkt bitte daran, daß Ihr für 5.50 Mark nur eine Rubrik auswählen dürft. Kreuzt Ihr gleich ein halbes Dutzend an, müßt Ihr mit der Rubrik vorliebnehmen, die mir daraus am passendsten erscheint. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Tausche Star Wars oder Lylat Wars (ohne RP). Suche Mario64, ISS64, DKR, Wave Race oder San Francisco Rush. Meldet Euch! Jetzt!
Tel. 07261/13368
(Daniel, ab 16 Uhr)

Sony PSX + Nintendo64 mit Spielen gesucht. Kaufe auch Spiele, Konsolen, Neuheiten, Sammlungen + Zubehör für alle Systeme von Sony, Sega + Nintendo. Anrufen unter Tel. 06253/21626 (Jochen)

Suche unbedingt Goldeneye007 und Extreme-G (beide us!) für N64. Preis nach Absprache (zahle gut!). Anrufen unter:
Tel. 05121/31851 (Paul, ab 20 Uhr)

Für SNES: **Tri-Star Adapter** (für NES-Spiele). Zahle 150 DM!
Tel. 0951/65898 (Olaf)

Suche **Nintendo64** mit Spielen. Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör für Sony PSX, SNES, NES, GB usw.
Tel. 0641/970436

Tausche Wave Race gegen Mario64.
Harald Stanusch, Richeystr. 55, 22309 Hamburg

Stop: Suche dringend Konsolen + Spiele + Zubehör + Neuheiten für Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo64, Super-NES, Game Boy usw. Kaufe auch größere Sammlungen, Oldies + Klassiker. Angebote unter:
Tel. 06253/21626

Suche Final Fantasy3 (us) für SNES mit Hülle + Anl. Zahle gut! Außerdem: FF2, Sunset Raider für SNES, Military C., Shin. i.t. Darkn. für MD.
Tel. 0261/804409 (Kersten)

SEGA

Suche Iron Storm.
Tel. 06869/1501 (ab 17 Uhr)

Für Saturn: **Pretty Fighter X** sowie sonstige Saturn-Spiele. Außerdem alte Konsolen wie VCS2600, Colecovision, Vectrex, Games für Atari Lynx und Microvision usw.
Tel. 07321/24878 (ab 18 Uhr)

Suche: Sonic Jam, Gex für Sega Saturn; 3DO-Joypad und Need for Speed, Gex, Fifa Soccer für 3DO! Biete: Int. Superstar Soccer64, TOCA Touring Car Champ, Abe's Odyssee u.a., aber auch Kauf.
Tel. 0177/3105678
(evtl. AB, rufe aber zurück)

Tausche + kaufe Spiele + Konsolen für Nintendo64, Sony Playstation + Sega Saturn. Tausche und kaufe fast alles, auch ganze Spielesammlungen mit Konsole. Meldet Euch unter:
Tel. 06253/21626 (Jochen)

PLAYSTATION

Playstation, N64, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy. Kaufe (fast) alles: Spiele, Konsolen, Zubehör, Neuheiten, auch ganze Sammlungen mit Konsole. Tausche auch Spiele + Konsolen für alle Systeme.
Tel. 06253/21626

Suche **Tauschpartner!** Habe Crash B., ISS Pro, Raging Skies, RR Revolution, Total NBA96, Road Rash. Suche: Soul Blade, Syndicate Wars, Soviet Strike, Jurassic Park.
Tel. 02295/5807 (ab 19 Uhr)

Suche SimCity oder SimTower für die Playstation, möglichst gut erhalten. Preis nach Vereinb.arung:
Andreas Lieb, Am Kirchplatz 2, 82418 Murnau-Hagen

Suche preiswerte **Playstation** mit Spielen oder N64, SNES mit Spielen, nur PAL! Suche auch nur Spiele dieser Systeme.
Peter Grebenteuch, Köllendaerstr. 40, 99610 Sömmerda.
Tel/Fax: 03634/38495

Suche **Playstation-Konsole**, auch Multinorm, evtl. auch defekt! Suche außerdem Bio Hazard für 30 DM.
Tel. 05232/86159

Zur Verflüssigung meines Gehirns suche ich dringend ein Ballerspiel. Zahle bis zu 60 DM.
Tel. 04852/7734 (Sylvia)

Tausche **PS und N64 PAL**-Spiele! Habe und suche aktuelle Spiele. Suche Crash Bandicoot2, Time Shock, Fifa98 (N64), Goldeneye usw. Suche Exhumed, gebe dafür Tempest X3.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Metal Slug für PS. Tausche gegen V-Rally + Lost Vikings2 (zusammen, beide PAL).
Tel. 030/4714483

Tausche: Porsche, Overboard, Magic C., Dragonh., Onside, The Note. Suche: Discw.2, Croc, B.F.2, Fifa98, NHL98, Exhumed (nur PAL). Verkaufe N64 + 3 Spiele: ISS64, Mario64, Mario K.+Speichermod. Tausche auch Saturn-Games.
Tel. 09672/2514 (Martin, ab 16 Uhr)

Suche dringend **Lemmings 3D** für Playstation! Bitte melden unter:
Tel+Fax 030/3759750

Sony Playstation + Nintendo64 mit Spielen gesucht! Kaufe + tausche fast alles: Spiele + Konsolen + Neuheiten + Zubehör, auch komplette Sammlungen für alle Systeme von Sony, Sega und Nintendo. Einfach anrufen unter:
Tel. 06253/21626

Suche **Game Buster Pro** für Playstation, sowie PC-Connection-Kit.
Tel. 08807/91996 (abends, evtl. AB)

Kaufe/tausche Spiele für **N64 + Sony Playstation**, suche SNES (US-Version) oder Turbo Duo mit Spielen.
Tel. 04774/991104 (Rainer)

EXOTEN

Neo Geo CD-Spiele, kaufe, verkaufe und tausche Games, habe unter anderem Pulstar, Viewpoint, King of Fighters 97, Cyber Lip. Suche immer nach Software auch für Sega Saturn. Rufe an unter
Tel. 040/66978807

Suche **Turbo Duo** (jap/us, RGB) und PC-Engine (mit CD) jap. Jeweils mit Spielen und eventuell Zubehör. Zahle gut. Verkaufe auch Laserdiscs für PAL und NTSC. Angebote und Anfragen unter
Tel. 02772/42191

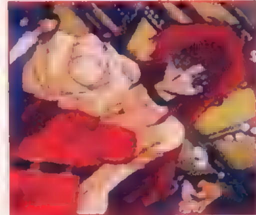
Suche: **Neo Geo Modulkonsole** + Games + 2 Joyboards + MemCards; Neo Geo CD (RGB). Kaufe kompl. Bestände auf. Suche PC-Engine mit CD + Zubehör (nur RGB). Verkaufe Saturn + 10 Games + Gun + 2 Pads + Verp. 1A Zustand, Preis VB. Suche 3DO (RGB).
Tel. 08431/41991 od. 2564

SONSTIGES

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für Atari2600, 7800, PC-Engine, NES, Coleco, Master System usw.
Tel. 089/1403732

Kaufe Spiele und Geräte für N64, PSX und SNES (nur PAL). Zahle für jedes NES, GB + MD-Spiel 10 DM.
Tel. 05621/2231





Die „Street Fighter 2"-inspirierte Saturn-Prügelei „Pretty Fighter X" von Imagineer erschien 1995 in Japan und ist konsequent auf fernöstliche Geschmäcker ausgerichtet: In aufreizenden FMV-Sequenzen lernt Ihr zwölf aparte Anime-Mädels kennen, bevor diese sich in ihre knappen Kampfklamotten werfen: Neben Schulmädchen im „Sailor"-Outfit und Party-Girls tritt sogar eine Nonne an. In den spielerisch mäßigen Duellen wird die Gegnerin dank ungewöhnlicher Specials auch mal über's Knie gelegt oder in die Ecke geschickt. Setzt Ihr Euch erfolgreich durch, werdet Ihr mit freizügigeren Aufnahmen Eurer Kämpferin belohnt.

Kaufe/tausche Spiele für **N64 + Sony Playstation**, suche SNES (US-Version) oder Turbo Duo mit Spielen.
Tel. 04774/991104 (Rainer)

Suche **Mangas und Animes**, zahle 10-20 DM. Suche auch Games für Nintendo64 und PSX.
Robert Klose, Halweg 33, 45527 Hattingen.
Tel. 02324/32743

Videospiele **Tauschbörse**: Ankauf-Verkauf-Tausch. Schwerin, Sonntag 10.5.1998. Halle am Fernsehturm, von 11-16 Uhr. Veranstalter ist der Fanclub des Fantastischen Films e.V. Infos:
Tel. 0451/623336 od. 04506/694

Kaufe, verkaufe und tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch Spiele für PC-Engine, Neo Geo, NES, Atari VCS2600, 7800, Colecovision usw.
Tel. 089/1403732

Dringend! Suche PC-Spiele-Verpackungen. Schickt bitte zusammengelegt an:
Yusaf Bayraktor, Stieglitzenhöhe 11, 92229 Amberg

Neueröffnung des **Gamers-Club**! Wir suchen Mitglieder und Kontakt zu anderen Clubs. Für alle Systeme. Info unter
Thorsten Krech, H.d. Schule 11, 34260 Kaufungen

Gamers Paradise sucht noch Mitglieder. Wir bieten Tauschbörse, Import-Corner, Cheat-Hotline usw. Für alle Konsolen, selbst bei Technikfragen. Ohne Mitgliedsbeitrag!
Norbert Talaska, Tel. 02381/21178

Nintendo64 mit Spielesammlung gesucht. Suche auch noch Geräte, Spiele, Zubehör und Neuheiten für PSX, Saturn, Neo Geo, Super-Nintendo, Game Boy + NES. Tausche auch Spiele + Konsolen für alle Systeme.
Tel. 06253/21626 (Jochen)

Suche 3DO-Gun, Tri-Star-Adapter (SNES), Final Fantasy1 (NES, us), Mario RPG (us), Final Fantasy3, Pong (System egal), Multi Mega Drive, Nomad, US-SNES und US-NES, Final Fantasy2, Chrono Trigger, Populous.
Tel. 0481/73793

Kaufe, tausche und verkaufe ständig neue **Animes**! Suche momentan u.a.: Street Fighter TV. Ruft an:
Tel. 02546/7266

Kaufe/tausche (verkaufe auch teilweise) SNES, N64, PSX, Saturn Spiele von 10-30 Spielen, auch ganze Sammlungen mit Konsole - hole es selber ab oder Postweg, 100% seriös.
Tel. 0711/546362

Ich, 25 Jahre, suche Briefkontakte zu N64-Fans. Bitte ab 18 Jahre. Bei Interesse schreibt an:
Michael Wesche, Salinenweg 24, 38364 Schöningen
Tel/Fax 05352/58508 (ab 17 Uhr)

Suche günstige Spiele für **SNES + Playstation**. Verkaufe Mega Drive + Mega-CD mit 6 Mega Drive + 6 Mega-CD-Spielen für 220 DM. Verkaufe auch billige Saturn-Spiele. Angebote an:
Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

VERKAUFE

NINTENDO

N64-Prügelspiel (us) 75 DM, SMK64 (jp) 60 DM. Auch Tausch/Kauf: Suche Blastcorps, Ego-Shooter, Starfox64. Verkaufe/tausche auch Res. Evil (us) für PS. Suche Rage Racer, Soul Edge, V-Rally, S. Strike, Crash B.
Tel. 02246/5735 (ab 19.30 Uhr)

SNES + 13 Spiele + 2 Pads (Action Replay, SMW1+2, SSF2, SMA, Super Metroid, Tiny Toons, Aladdin, F-Zero, Super Soccer, Pitfall, Mario Paint, Super Game Boy) für 500 DM.
Tel. 02373/12578
(Marcel, Mo-Fr ab 15 Uhr)

Verkaufe für N64 Waverace 75 DM, Turok 85 DM, Super Mario 70 DM, Gamekiller 45 DM od. alles zusammen nur 250 DM, tausche ein Spiel gegen Extreme-G. Alle Spiele sind originalverpackt.
Tel. 06227/51010 (Alex)

Verkaufe **Nintendo64** + 4 Controller (original) + Controller Pak + Converter + Goldeneye + Mario Kart64 für 450 DM.
Tel. 08233/32632 (Danny)

N64-Spiele: Yoshi's Story (jp), Starfox64 (jp), Mischief Makers (jp), Blastcorps (jp), Rumble-Pak.
Tel. 07223/24864

Verkaufe: SM64 (us) 80 DM, Diddy K. R. (PAL) 70 DM, Extreme-G (PAL) 75 DM, Turok (engl. PAL), WR64 (jp) 60 DM, Ego-Shooter (us) 85 DM, Pilotwings64 (us) 75 DM, Mario Kart64 (jp) 80 DM, Starfox64 (jp) mit RP 65 DM.
Tel. 02392/3016 (Hartmut)

Nintendo64 - Kaufe, verkaufe und tausche ständig Spiele, Konsolen und Zubehör!
Tel./Fax 03490/331510

Blastdozer (jp), Multi Racing Championship (jp), Baku Bomberman64 (jp), Diddy Kong Racing (us), Goldeneye (us), Super Mario64 (us), Preis VHB.
Tel. 06222/60565 (14-22 Uhr)

Verkaufe Lylat Wars und Extreme-G für je 80 DM oder zusammen für 150 DM.
Tel. 0441/52118 (Malte)

Prügelspiel für Nintendo64 + Moveliste, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 09278/8192 (Jürgen)

SNES - 2 Joypads, 10 Spiele, u.a. Batman Forever, Dragon für 400 DM, inkl. Porto und Versand.
Tel. 04154/82806 (Alex)

N64 (RGB) mit Mario64, Starfox64 und Prügelspiel, alles US-Versionen, für 400 DM.
Tel. 033742/60702 (Fabian)

N64 + 3 Spiele (Mario + Turok + Wave Race) + 2 Pads, neuwertig, leider keine Verpackung, für 550 DM. Ich verkaufe auch Playstation Lenkrad und Gaspedal für 100 DM.
Tel. 02841/41400

Verkaufe **11 SNES-Spiele:** Zelda 50 DM, WWF Raw 60 DM, Theme Park 50 DM, F-Zero 20 DM, ISS Deluxe 80 DM, Pop-n-Twinbee 50 DM, SM World 30 DM, SM Kart 30 DM, Tiny Toon 50 DM, mehr auf Anfrage.
Tel. 02962/5760

Ego-Shooter (us) 90 DM, Lamborghini (PAL) 80 DM. Suche Goldeneye (us), Tomb Raider 2 (PS) und Time Crisis + Gun.
Tel. 0171/5856470 (ab 17 Uhr)

N64 + 2 Pads + CP 4x + 4 Spiele (Mario64, Int. Superstar Soccer64, Star Wars: SOTE, Pilotwings): 500 DM. Verkaufe Spiele für MD, SAT, GB, Amiga, PS (Formel1, Supersonic Racers, Blast Chamber je 35 DM). Suche Virtual Boy-Spiele, Raiden (PS).
Tel. 05721/77521

Verkaufe SM64 (us) 80 DM, Diddy Kong Racing (PAL) 75 DM, Mario Kart64 (jp) 70 DM, Pilotwings64 (us) 70 DM, Turok (engl. PAL) 90 DM, Starfox64 (jp) 80 DM, Extreme-G (PAL) 90 DM, Ego-Shooter (us) 80 DM, WR64 (jp) 70 DM.
Tel. 02392/3016

Edel-N64 (us, aus erster Baureihe) + orig. Wolfsoft-RGB-Umbau + us/jp-Schacht-Umbau + original 220V-Netzteil + Stereo-RGB-Kabel + Pad + Memory Card. Alles in Top-Zustand für 499 DM.
Tel. 07731/52804 (18-20 Uhr)

Nintendo64 Komplettpaket. Alles in Top-Zustand: japanisches N64 + RGB + Spannungswandler + 2 Pads + 2 Memory Cards + Rumble Pak + dt. Adapter + 10 Importhits (Goldeneye, Extreme-G, Top Gear Rally, Starfox, Mario...). Neuwertig, nur 1149 DM + VK.
Tel. 04541/891024

Verkaufe **NES mit 5 Spielen** + 4 Spieler-Adapter.
Stephan Wüstum, Pfarrer-Fuchs-Weg 5, 88471 Laupheim
Tel. 07392/7122 (ab 18 Uhr)

Verkaufe/tausche **N64 + PS-Spiele**. Habe dt. DKR, Bomberman64, FF7, Nightmare C., Fifa97, G-Police, Croc. US: FF7, WCW Nitro. JAP: Soul Edge. Verkaufe auch 150 Zeitschriften für 300 DM.
Tel. 02551/80842 (18-23 Uhr)

Verk. DDKR 70 DM, Extr. G 120 DM, V-Rally 60 DM und Mario64 50 DM. Zusammen 20% billiger! Tausche auch gegen SNES-Spiele, die Auszeichnung in MAN!AC und VG bekamen (habe alle Ausgaben). Mag keine Golf- und Rätselspiele. Verp. u. Anleitung sollten gut behandelt sein! Suche besonders Super Aleste, Parodius, R-Type3, Crazy Chase, Sup. Probotector, Tiny T. Buster lose, DKC1+3, Sup. Turrican1+2, Cool Spot, Us und Mario World. Tel. 08808/719

SEGA

Sega Mega Drive2 mit Mega-CD2 und insgesamt 13 Spielen: Power Rangers, Lion King u.v.a. – auch einzeln erhältlich. Preis nach Vereinbarung.
Thomas Kasan, Forststr. 4, 63517 Rodenbach

Mega Drive + 11 Spiele (Marcos Magic, Football, Micro M.2, Turtles Tournament Fighters, Zool, Sonic3, Ottifants, NBA Jam, Wimbledon, NHL95) + 3 Joypads (2 davon Infrarot) für insg. 500 DM.
David Teuscher, Sulzbergrain 5, CH-9400 Rorschacherberg

Verkaufe **Sega Saturn** mit einem Pad und 2 Spielen, z.B. Magic Carpet und Gun für 200 DM. Verkaufe auch Sega Mega Drive mit 22 Spielen und einem Pad. Alles sehr guter Zustand.
Tel/Fax. 02226/5633 (Benjamin)

Verkaufe **Saturn** mit Demo, 2 Controller, Gun-Shooter + Gun, Destruction Derby, Daytona USA, Gun Griffon, Racing Tornado, Virtua Fighter2, Robotica, Shinobi X, Preis 400 DM.
Tel. 034632/20751 (Hendrik Gurol)

Saturn: Necronomicon (geiler Flipper) 60 DM, Don Pachi 50 DM, Mega Drive: Thunderforce2-4, Shinobi1+3, Vectorman, Mystic Defender + 3 weitere Games zusammen für 140 DM.
Tel. 040/860113
(Christian, evtl. AB.)

Verkaufe **Sega Saturn** + 2 Pads + Lenkrad + 12 Spiele (Warcraft2, Shellshock, Gunshooter inkl. Gun usw.) + Memory Card + 2 Demo-CDs für VB 500 DM.
Tel. 0421/471447

Verkaufe **Saturn-Spiele**: Nights + Analog-Pad, Panzer Dragoon2, Sega Rally, Manx TT, Virtua Fighter2, Exhumed, Daytona1+2, Story of Thor2, 2 Pads, Saturn Konsole. Alles für nur 550 DM.
Tel. 04531/82488

C&C (dt), Gun Griffon (us), Nights (jp), NBA Jam Extreme (dt), Panzer Dragoon2 (us), PGA97 (dt), Sega Rally (dt/us), SC2000 (dt), Space Hulk (dt), SF Alpha (us), Virtua Fighter2 (dt), WWSoccer97 (dt), Virtual On (dt) ab 30 DM. Kaufe und tausche.
Tel. 02246/5735 (ab 19.30 Uhr)

Der blaue Igel Sonic ist das Sega-Pendant zu Super Mario: 1991 trat er mit „Sonic the Hedgehog" das erste Mal in Erscheinung. Neben zwei Fortsetzungen (Bild: Sonic 3, 1994) fand sich die Sonic-Sippe auch in anderen Genres wieder: Bei „Sonic Spinball" jagt Sonic durch ein Flipper-Labyrinth, bei "Sonic R" auf dem Saturn rast er mit Tails & Co. um die Wette, während Erzfeind Dr. Robotnik in seiner „Mean Bean Machine" Tüftelspiel-Freunde auf die Probe stellt.

PLAYSTATION

Verkaufe: Tomb Raider2 für 60 DM, Adidas Power Soccer 30 DM, Ego-Shooter 45 DM.
Tel. 07329/7130

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Air Combat, Rayman, Striker '96, Kileak the Blood, Tekken, Power Serve, Shooter, Thunderhawk 2, Lifeforce: Tenka, Novastorm, Excalibur. Alle zusammen nur 330 DM.
Tel. 04531/82488

US+JP: Resident Evil2, Prügelspiel, TOCA Touring Car, FF7, Breath of Fire3, Bravo Air Race, Megaman 3D, Streetfighter Collection, Whizz uvm. auf Anfrage. Alle Spiele für 30-40 DM.
Tel. 06232/621287 oder
Tel. 0171/7936526

Verkaufe PS + Abe's Oddysee + GTA + Tekken2 + 2 Pads + Predator-Gun + Demos für 470 DM (für alle Spiele Speicherstände). Suche außerdem günstiges N64 mit Spielen (PAL).
Tel. 08041/5575
(Matthias, ab 18 Uhr)

Jurassic Park 60 DM, NHL98 60 DM, ISS Pro, Warcraft2, Soul Blade je 55 DM, Resident Evil, Suikoden, Micro Machines, Legacy of Kain je 50 DM, Street Fighter Alpha2 40 DM, Mickey Mouse 35 DM, Wipeout, Ridge Racer je 25 DM, Sony Joypads 20 DM. Gordon Kalinski, Am Brunnenbach 25A, 48727 Billerbeck. Tel. 02543/8613

Playstation + Pad + Mem.Card + Analog-Controller + 6 Spiele (u.a. Crash Bandicoot2, C&C2: Red Alert) + Game-Buster. Preis nach Vereinbarung. Ruft an:
Tel. 06146/3893

Verkaufe **PSX-Spiele**: Fifa98, Gran Tourismo, D. Derby2, Nascar98, Sidy by Side Special, Recipro Heat5000, Croc, Strikers1945, Indy500, Street Fighter Zero2, Time Crisis, Formel1, Colony Wars, Soul Edge, Rage Racer (alle Import).
Tel. 06022/21558

Playstation mit 2 Pads und 2 Memory Cards, 18 PSX-Spiele (PAL), 18 Demos, Hefte von MAN!AC, PS-Magazin, Next Level, Mega Fun, Play-Playstation, Video Games, Fun Generation, World of Playstation
Tel. 06251/53492 (Sebastian)

R. Evil2, Spawn, Einhänder, One, Ghost in the Shell, Tobal2, Metal Slug, Steel Reign, Bushido Blade, Fighting Vipers, Bloody Roar usw. (US-Eigenimporte), Nightmare Creatures, Tomb2, Shadow Master, Fifa98, NHL98..
Tel. 00436764/706336 (Mike)

Verkaufe **PS-Spiele**: Raging Skies (40 DM), Alien Trilogy (40 DM), neu (max. 1 Monat alt): Wing Commander3, SimCity2000, Wipeout, Tomb Raider (alle Spiele VB 60 DM), Destruction Derby (40 DM) PAL.
Tel. 06438/2635 (ab 17 Uhr)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige:
Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit

SECONDHAND

Verkaufe **Sony PSX**, 2 Monate alt, mit 2 Pads, Memory Card 15 Blocks und 5 Spielen (Tomb Raider2, Soul Blade, V-Rally, Resident Evil Director's Cut und Test Drive4) + 2 Demo-CDs für 600 DM.
Tel. 040/5515728

Verkaufe folgende **Playstation-Spiele** (alle PAL): Final Fantasy7 75 DM, Suikoden 45 DM, Warcraft2 45 DM, Soul Blade 65 DM, Tomb Raider2 65 DM, Dragonheart 45 DM, Fighting Force 65 DM.
Tel. 03490/331510

Verkaufe für Playstation: Tunnel B1 (PAL) 30 DM, Namco Museum Vol.2 (us) 25 DM, zusammen 50 DM
Tel. 08233/92303

Verkaufe/kaufe/tausche PSX, N64 konsolen, Spiele: MDK, Castlevania, Machine Hunter, Croc, FF7, C&C2, Ego-Shooter, Dest. Derby2 usw. 25 Stück. USA: Prügelspiel, Resident Evil2, Resident Evil Dir. Cut, N64: 10 Spiele.
Tel. 09261/93104

Magic Carpet, Moto-X, Wing Commander3, Assault Rigs und D für je 35 DM, zus. 150 DM.
Tel. 0171/3866184

Playstation + 2 Joypads + Momory Card + 12 Spiele, z.b. NHL98, G-Police, TestDrive4, Colony Wars, Preis VHB.
Tel. 06144/2589

Castlevania (us) 39 DM, Einhänder (jp) 59 DM, RE DC (dt) 39 DM, Snatcher (jp) 39 DM, Policenauts (jp) 39 DM, Saga Frontier (jp) 39 DM, Lomax (us) 19 DM. Für N64 Diddy KR (us) 45 DM, Starfox (us) + RP 48 DM.
Tel. 03834/811747 (Ronny)

Playstation-Spiele: Tomb Raider2 70 DM, Formel1 '97 65 DM, Resident Evil 45 DM, Formel1 40 DM, Tekken1 35 DM, Destruction Derby1 20 DM, habe auch SNES und NES und jeweilige Spiele zu verkaufen (alles PAL)
Tel. 07161/12888 (Dirk)

Soul Blade 70 DM, Samurai Shodown3 60 DM, Air Combat1 30 DM, Tekken1 30 DM, Battle Arena Toshinden 30 DM. Tausche auch gegen Adventure! Alle Spiele im 1A-Zustand.
Tel. 04761/5705 (Peter Sikau)

Wer tauscht sein Twisted Metal2 (gut erhalten) gegen V-Rally?
Tel. 09364/1770

Neuwertiges **PSX-Lenkrad VRF-1**, analoge Pedale u. Knöpfe, höhen- u. winkelverstellbar, tisch- u. schoßtauglich, SAT-kompatibel. Nur 79 DM. Top PSX-Games (PAL) schon ab 19 DM.
Tel. 07541/4981 (Jens)

PSX-Spiele: Verkaufe Command & Conquer2 für 70 DM, Command & Conquer1 für 50 DM, Warcraft2 für 60 DM und Descent für 40 DM, nehme auch ESPN Extreme Games1 in Zahlung.
Christoph Husfeldt, Schulstr. 1, 24642 Struvenhütten

Verkaufe od. tausche **PSX-Spiele**, 50 DM je Spiel, habe: T. Raider, Road Rash, R. Evil, Myst, ISS Pro, Exhumed. Suche: C&C, B. Fluch, V-Rally, Porsche Challenge, F1 '97, Warcraft2. Alle Spiele im Top-Zustand.
Tel 040/73590451 (Vitali)

PSX-Spiele: G-Police 60 DM, Tomb Raider2 75 DM, Ballerspiel 25 DM, Crash Bandicoot2 (us) 70 DM, Nightmare Creatures (us) 75 DM, Ballerspiel (us) 30 DM, Blood Omen (us) 40 DM. N64: Turok (us) 100 DM. Tel. 02241/405021

Multinorm-PSX (us), leicht defekt mit Zubehör, extrem günstig abzugeben. Außerdem div. Importspiele, z.B. FF7 (us), Bloody Roar (jp) und 15 weitere aktuelle Titel. Neo Geo-Module günstig zu verkaufen.
Tel. 06031/3246

Verkaufe: Overblood, Bedlam VB 65 DM, Resident Evil Director's Cut, Critical Depth, Nascar98 für je 75 DM VB und viele mehr...
Tel. 0431/1297760, 0171/4934072

Verkaufe **PSX-Games**, suche N64, auch Tausch möglich, z.B. 10 PSX-Games für N64-Konsole.
Tel 0171/9017698 (Raum Dresden)

PSX-Spiele: Abe's Oddysee, Tomb Raider je 59 DM, Return Fire, Pandemonium je 45 DM, Porsche Challenge 50 DM, Magic Carpet, Assault Rigs, Discworld, Fade to Black, Adidas Soccer je 35 DM.
Tel. 0271/370122 (Thorsten)

G-Police 65 DM, War2 60 DM, V.Hearts 45 DM, Porsche 40 DM, RRR 35 DM, L.o.Kain 40 DM, Wipeout 25 DM, M.Carpet 25 DM und TH2 25 DM. Suche GTA und für N64 DKR/Bomberman. Preis + NN
Tel. 0911/606997

Für Sony Playstation 2 Stück **Analog-Controller** mit Vibrationsfunktion, original jap. Aber voll kompatibel. Unterstützt viele Games, wie neu! Gegen Gebot, Versand möglich per Nachnahme
Tel./Fax. 09255/96222

Verkaufe Command & Conquer1+2 für je 80 DM, Air Combat, Tekken u. Destruction Derby für je 30 DM und ISS Deluxe, Raven Projekt und Jet Rider für je 50 DM, tausche auch.
Tel. 0841/77622, Fax. 0841/76258 (Oliver)

Multi-PSX-Chips (15 DM), Multiumbau 33 DM. PSX-Games: MDK, Soul Blade 40 DM.
Tel. 06223/3140 (Björn)

Fifa98, Pandem.2, Formel1 '97, SF ex, Porsche Ch. je 58 DM, Legacy Kain, Exhumed, MFS2 je 48 DM, Inc. Hulk, Burning Road, NBA Live97, Pandemonium, Zero Divide, X2 je 35 DM, tausche auch.
Tel. 07531/26884

Tausche, (ver)kaufe **PSX-Games**: N. Creatures, One, Andretti, Contra, Castlevania, Kain, alle US-Version. MDK, Amstrong, T. Raider2, Syndicate Wars, Ace Combat2, Sampras alle PAL usw. Habe ISS64+ Goldeneye (us).
Tel. 06271/5873

Playstation + Tomb Raider1+2, F1, F1 '97, Myst, Baphomets Fluch, Discworld, Einige Demos + 1 Joypad, 1 Analog-Pad, Memory Card für 700 DM.
Tel. 034224/40036 (ab 18 Uhr)

Die Stadt der verlorenen Kinder 50 DM, Crypt Killer 50 DM, Air Combat 25 DM, Hyper Blaster Gun 35 DM, alles PAL. Raphael Czwalina
Tel. 0041/6411650 (Schweiz)

PSX-Spiele: Formel1 40 DM, RRR 40 DM, Tomb Raider 40 DM und für Nintendo64: Mario64 60 DM, Extreme-G 120 DM.
Tel. 07332/3905 (ab 16 Uhr)

Resident Evil2 (us) 90 DM, FF7 (PAL) 55 DM, Resident Evil1 (us) 45 DM, WC3 50 DM, Thunderhawk2 30 DM; Goldeneye (us) 95 DM. Tausch möglich.
Tel. 0171/5856470

EXOTEN

Neo Geo Heimkonsole mit MVS-Einstellungen Module Heim+MVS, Secret of Mana2, Super Aleste, jap Saturn + N64, Importe, Platinen Run&Gun, Truxton2, R-Type u.a..
Tel. 06108/76715 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **Atari Lynx II +5 Spiele** (z.B. Batman Returns, Soccer) für 125 DM. Alles gut erhalten, kaum gebraucht, mit Anleitungen + Verpackungen.
Tel. 05341/175422

Jaguar PAL 95 DM, Attack of the Mutant Penguins 55 DM, Ballerspiel 65 DM, Club Drive 45 DM, Theme Park 55 DM, Burnout 55 DM, 5 Coleco-Spiele 85 DM, diverse Saturn, PSX, MD/MCD/32X, Master System, SNES-Spiele.
Tel/Fax. 030/6258637

Panasonic 3DO, F1 NTSC 65 DM, Shock Wave1 45 DM, Shock Wave2 55 DM, Road Rash 55 DM, Primal Rage 55 DM, Tripid 45 DM, Flying Nightmares 55 DM, Myst 55 DM, Space Hulk 55 DM, Supreme Warrior 45 DM, alles inkl. Porto.
Tel/Fax. 030/6258637

PC-Engine Hu-Cards, über 40 Titel, z.B. Galaga88, Gunhed, Areo Blaster, Splatterhouse, Final Match Tennis, SonSon2, Tiger Heli, Bonk2, SF2, Devil Crash, Nectaris (us). Verkaufe auch Lynx + 4 Games.
Tel. 0521/1368166

Neo Geo CD-Games: Fatal Fury Real Bout + Real Bout Special, Windjammers, Samurai3, 3 Count Bout, Savage Reign, Mutation Nation, Agressors of Dark Kombat, Preis VS.
Tel. 040/860113 (Christian, evtl. AB)

Panasonic FZ-10 + Pad + 4 Spiele (Gex, Gridders, Family Feud, Slayer) alles 100% ok, für nur 200 DM.
Tel. 07121/620570 (Andreas)

Verkaufe **Neo Geo CD-Konsole** + 2 Joypads + 3 Sp. (Samurai Shodown2, Fatal Fury Special, Windjammers) in Topzustand für 500 DM. Verkaufe auch Turok (PAL) für 100 DM.
Tel. 05325/4347

OLDIES

Atari2600 (+5 Spiele) 50 DM, **Mattel Intellivision** (+10 Spiele) 100 DM, CBS Colecovision (+5 Spiele) 150 DM, Vectrex (1 Spiel eingebaut) 150 DM.
Tel. 06131/331330 (Jürgen)

SONSTIGES

Verkaufe **PSX-V3-Lenkrad** neu Originalverpackung 100 DM, PSX-Spiele Gunship, Top Gun, Raytracers, Jet Rider je 50 DM oder Tausch.
Tel. 036074/31456 (Stefan)

PC-Datenbank, mit über 2400 Cheats & Codes zu mehr als 400 Spielen für PSX, Saturn und N64! Mind. 286er + MS-DOS + VGA, Vorkasse nur 10 DM. S.Szczygiel, Kl.-v.-Diepold-Str. 16, 26721 Emden

MAN!AC 95, 96, 97 je 20 DM; Anime Adult auch dt., Splatter, Gore, Hong-Kong, Disney günstig. Suche MD-Spiele bis 10 DM. Verkaufe Ordner mit Codes 10 DM
Tel. 06322/981833 (Johann, 18-20 Uhr)

N64 (us) RGB + Colorbooster, 5 Games (us+jp), SNES (us) + 22 Topgames (us+jp, Goemon1-4...), Neo Geo (jp) + Last Resort, Viewpoint, PSX multi + 4 Topgames (us, Castlevania, FF7). Preis: 1750 DM, alles super gepflegt.
Tel. 0531/125091 (abends)

Spiele für PS & N64: Total NBA97, NBA Jam Extreme je 35 DM, V-Rally für 40 DM, Tomb Raider für 30 DM, Mario Kart64 für 35 DM, Mischief Makers für 40 DM, alles 100% ok.
Tel. 07551/60840

Soundtrack-CDs von Final Fantasy6 (60 DM/3 CDs) & von Dragon Quest5 (40 DM/2 CDs). Außerdem Final Fantasy Tactics 80 DM (neuwertig, Spiel!).
Tel. 089/6372207 (Tobi)

Löse meine Sammlung auf: N64 + 2 Pads+ Memonry + Rumble + Lylat + Waverace 450 DM, Saturn + 2 Pads +6 Sp. + 3 Demos (inkl. Ch. Nights) 400 DM, GB Pocket + Tetrisblast 100 DM.
Sven Jakob, Hellepädchen 48, 57439 Attendorn

Verkaufe **Spiele-Magazine** der letzten 2 Jahre (MAN!AC, Playstation-Magazin + Demo-CDs, Mega Fun etc.). Liste anfordern, bitte Rückporto beilegen.
Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Videospiele **Tauschbörse**: Ankauf-Verkauf-Tausch. Schwerin, Sonntag 10.5.1998. Halle am Fernsehturm, von 11-16 Uhr. Veranstalter ist der Fanclub des Fantastischen Films e.V. Infos:
Tel. 0451/623336 od. 04506/694.

PlayStation-Cheatheft, mit Cheats und Codes zu 250+ Spielen, Vorkasse bar nur 10 DM (Ausland +5 DM), bitte immer System mit angeben!
S. Szczygiel, Kl.-v.-Diepold-Str. 16, 26721 Emden





1979 veröffentlichte Mattel sein Intellivision. Technisch dem Atari VCS 2600 klar überlegen, verkauften sich im Lauf der 80er-Jahre rund drei Millionen Exemplare. Insbesondere die Sportsimulationen überzeugten durch herausragende Grafik, waren jedoch nur zu zweit spielbar. Daneben produzierte Imagic als wichtigster Fremdanbieter hochwertige Umsetzungen ihrer Hits ("Demon Attack", „Atlantis"). Neben rund 130 Spielen gab's massig Zubehör, darunter das Sprachausgabe-Modul Intellivoice und ein Adapter, mit dem alle Atari-VCS-Spiele auf dem Intellivision liefen.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Resident Evil 2", © Capcom
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

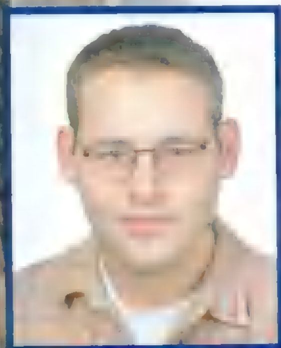
Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

2nd2none	89
Acclaim	4
aRJay Games	79
BMG Interactive	71, 3. US
CDG	99
Codemasters	4. US
Electronic Arts	2. US, 3
Game It!	79
Game Shop	105
Gamers Point	89
Grobis Gameshop	115
GT-Elektronik	99
GT Interactive	13
Hint Shop	115
Jöllenbeck	93
Line Edition	99
Mega Game Point	105
Megastar	99
Modern Media	95
Psygnosis	39
Running Games	71
Spielraum	105
Test'n'Take	101
Theo Kranz www.logon.de/kranz	50, 51
Tradelink	105
Vidis Elektronik	83
Virgin Interactive	18, 19, 29
Zapp Games	73

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MANIAC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**



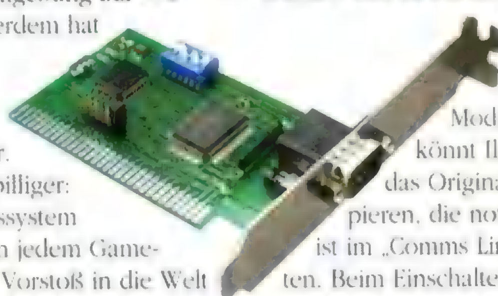
Für Freaks ist der "Gamebuster" (alias Action Replay) eine feine Sache: Im Handumdrehen habt Ihr mehr Leben, das Zeitlimit wird aufgestockt, die Energieleiste ist immer geladen. Möglich machen das die im „Flash-ROM" gespeicherten Daten, die den Programmcode manipulieren. Programmierer haben das Modul unter die Lupe genommen und ein neues Betriebssystem geschaffen: Mit dem "Ezoray" erhaltet Ihr Einblicke in die Playstation-Software-Entwicklung!

NET-YAROZE UND EZORAY IM VERGLEICH

	Vorteile	Nachteile
Net Yaroze	Nötige Hardware und Software komplett im Lieferumfang (1.600 Mark). Zugang [redacted] den Yaroze-Internet-Seiten sowie begrenzter Sony-Support.	Sehr teuer und nur zum Programmieren geeignet
Gamebuster und Ezoray	Billige Hardware (zu- [redacted] 180 Mark), [redacted] Zusammenspiel mit Gamebuster noch mehr Möglichkeiten.	Mangelnde Dokumentation. Yaroze-Spiele sind zu Ezoray nicht hundertprozentig kompatibel.

Heimwerker-Software

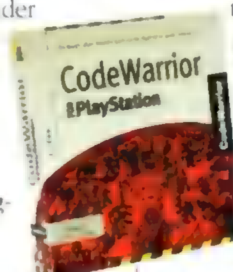
Bisher konnten nur offizielle Entwickler und Besitzer der schwarzen „Yaroze"-Playstation eigene Spiele für die Playstation entwickeln. Für 700 Pfund (rund 2100 Mark) erhielten Yaroze-Käufer eine schwarze Playstation mit zwei Pads, Vernetzungskabel zum PC sowie Software und Handbücher direkt Sony. Kürzlich wurde der Preis für diese Hobby-Entwicklerumgebung auf 550 Pfund gesenkt, außerdem hat Sony 500 limitierte Yaroze-Pakete für umgerechnet nur 1100 Mark auf Lager.



Aber es geht noch billiger: Das Hacker-Betriebssystem „Ezoray" erlaubt nun jedem Gamebuster-Besitzer den Vorstoß in die Welt der Playstation-Entwicklung. Zum Gamebuster (alias Action-Replay) benötigt Ihr einen Internet-tauglichen PC und das „Comms Link"-Paket für etwa 90 Mark.

Die PC-Anforderungen sind genügsam: Ein alter 486er mit einem freien ISA-Slot reicht aus, um PC und Playstation zu vernetzen. Bevor Ihr loslegt, besorgt Ihr Euch aus dem Internet (z.B. http://napalm.intelinet.com) den ROM-Patch „ezoray" und einige Beispielprogramme. Auf den Internetseiten von „Datel" könnt Ihr Euch die neuste ROM-Version des Gamebuster herunterladen. Wer selber programmieren möchte, benötigt den kostenlosen C-Compiler „GNU", der übrigens auch dem Net-Yaroze beiliegt. Habt Ihr die Schnittstellenkarte nach Anleitung installiert und das Parallelkabel angeschlossen, beginnt die Playstation-Eigenentwicklung. Seid Euch aber bewußt, daß alle Garantieansprüche auf Eure Hardware im gleichen Augenblick erlöschen...

Mit dem „Ezoray"-Befehl „ez flash" löscht Ihr das Gamebuster-Betriebssystem und überschreibt es mit der neuen Software (achtet auf die richtige Schalterstellung am Modul). Natürlich könnt Ihr jederzeit wieder das Original-ROM zurückkopieren, die notwendige Software ist im „Comms Link"-Paket enthalten. Beim Einschalten bemerkt Ihr die erste Veränderung: Anstatt des Sony-Logos begrüßt Euch ein rotierender „ez-o-ray"-Schriftzug. Mit den Befehlen „ez load" und „ez run" könnt Ihr Grafik- und Spieledemos in den Speicher der Playstation laden und starten.

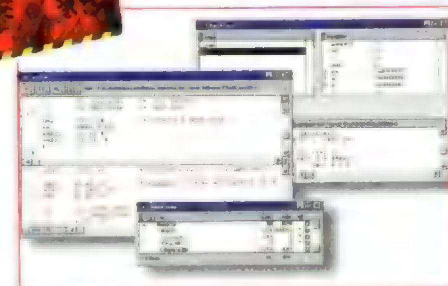


Angelockt durch die neuen Möglichkeiten hat sich bereits eine Szene gebildet: Einige Hobby-Programmierer haben beachtliche Programme entwickelt: Grafik-Demos, aber auch kleine Spiele machen im Internet die Runde. Interessant sind die Portierungen von Videospiel-Emulatoren für den PC: Das Programm „Master Station" verwandelt Eure Playstation z.B. in die 8-Bit-Konsole "Sega Master System". Spiele findet Ihr zuhauf im Internet. Sobald aber solche "ROM-Images" ins Spiel kommen, kann die Sache illegal werden: Mit ROM-Images dürft Ihr nur arbeiten, wenn Ihr auch das Original dazu besitzt! In den gepackten Demo-Dateien ist oft der Source-Code enthalten, der Euch hilft, kleinere Programme zu analysieren – grundlegende Kenntnisse in der Programmiersprache C vorausgesetzt.

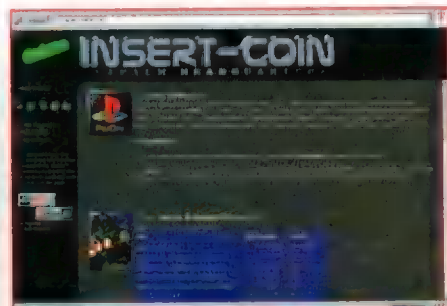
Das „Net-Yaroze"-Software-Paket könnt Ihr ebenfalls aus dem Internet beziehen. Die Benutzung der speziellen Sony-Yaroze-Libraries ist nur zeitlich begrenzt erlaubt, dafür bringt Euch das Wissen aus den Handbüchern (500 Seiten) einen großen Schritt weiter. Wer sich mit dem unkomfortablen DOS-Compiler "GNU" nicht anfreunden kann, der greift zur Metrowerks-Windows-Entwicklungsumgebung "Code Warrior", die für Yaroze- und Profiprogrammierer erhältlich ist. *au*



Preisnachlaß: Sonys offizielles Net-Yaroze-Kit kostet nur noch rund 1.600 Mark.



Unter Windows programmieren, kompilieren und debuggen: Der "Code Warrior" (rund 500 Mark).



Auf "http://napalm.intelinet.com" erhaltet Ihr die nötigen Utilities und interessante Links zu weiteren Playstation-Seiten

KNOW-HOW!

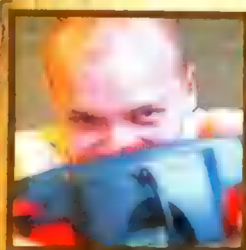
FACHBEGRIFFE

Flash-ROM
Im Gegensatz zum "Read Only Memory" (ROM) kann das Flash-ROM mehrmals beschrieben werden. Seinen Inhalt behält es auch ohne Stromzufuhr.

Source-Code
Als „Source Code" wird das Programm im Zustand vor der Übersetzung in die binäre Maschinensprache bezeichnet. Für Dritte ist die "Source" lesbar.

Compiler
Compiler (und Linker) übersetzen eine leichter verständliche Programmiersprache wie „C" in den nur für die CPU verständlichen Binärcode.

LAST RESORT



Kaum zu glauben, mit welchen fadenscheinigen Tricks einige von Euch ihre Gewinnchancen bei der "Spiele für Cheats"-Aktion erhöhen wollen: Angefangen von einem Berg zwei Monate alter MAN!AC-Tips bis zum Hinweis, daß man bei "Super Mario 64" für 100 Münzen ein Extraleben bekommt, sind so ziemlich alle "Frechheiten" vertreten. Leid tut's mir nur um Alexander: Sorry, aber eine Karte des "Tomb Raider 2"-Tainingslevels benötigt wohl niemand. *Euer Olli*

FIGHTER'S DESTINY



Klamotten: Ihr habt keine Lust mehr, im ewig gleichen Outfit zu kämpfen? Haltet bei der Charakteranwahl einfach R gedrückt!

Siegesposen: Wer seinen Gegenüber mit einer bestimmten Siegespose verhöhnen möchte, darf zwischen zwei Animationen wählen. Drückt nach Eurem Sieg ganz schnell A oder B.

Ushi's Geheimschlag: Nur einen geheimen Move gibt es in "Fighters Destiny", nämlich den K.O.-Schlag von Ushi. Um die Kuh anwählen zu können, müßt Ihr im Ring eine Minute lang gegen sie bestehen. Habt Ihr's geschafft, dürft Ihr sie spielen. Besteigt den Ring und drückt zweimal L. Ushi holt eine Flasche Milch heraus und nimmt einen tiefen Schluck. Anschließend fuchtelt sie mit der Flasche herum: Trefft mit dieser Bewegung den Gegner, und er taumelt benommen zurück, bis Ihr ihn auf die Matte hämmert.

Werwolf: Um Pierre in einen Werwolf zu verwandeln, wählt sein zweites Kostüm aus. Nach Kampfbeginn drückt Ihr ganz schnell L: bei jedem zweiten Mal dreht er sich und seine Nase wird dicker. Seine Nase explodiert nach etwa 20 Sekunden, und er verwandelt sich in einen Werwolf!

SPAWN

Erste Hilfe: Die seltenen Gegner in Spawn haben Euch ordentlich vertrimmt? Mit unserem Cheat könnt Ihr Eure Energie wieder auffüllen. Beachtet bitte, daß dieser Cheat nur ein paarmal funktioniert. Drückt während des Spiels einfach:

L1 + L2

SWAGMAN

Levelselect: Ihr bleibt in einem Level hägen? Um die Welten direkt anzuwählen, drückt Ihr im Titelbild

■ ■ ↓ ↓

ONE

Paßwörter: Wen die "One"-Levels zur Verzweiflung bringen, sollte sich nicht gleich die Augen aus dem Kopf weinen, sondern lieber unsere Paßwörter nutzen...

LEVEL	PASSWORT
2	DIYGIXRA
3	KCSVJTJB
4	RWLKLPBC
5	YQFZMLTC
6	FLZNOHLD

Levelselect: Wer sich nicht alle Paßwörter merken will, kann auch mit dem Levelselect-Code alle Stufen anwählen. Dazu gebt Ihr folgendes ein:

HEVYFEET

Alle Waffen: Ihr hättet gerne alle Waffen? Mit unserem Paßwort seid Ihr bis unter die Zähne bewaffnet:

MAXPOWER



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal halten wir "Steep Slope Sliders", "Bug Riders" und "Nagano" bereit! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: TIPSTEUFEL
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering







NASCAR '98



Riesenwagen: Um mit einem doppelt so großen Flitzer anzutreten, geht Ihr im Optionsmenü auf den Punkt "Stereo". Haltet Z gedrückt und betätigt nacheinander die Tasten B, X, Y und anschließend A und B gleichzeitig. Nun hört Ihr "Go Buddy Go Go", startet das Rennen und drückt

START + A + B + C

Wireframe: Geht im Optionsmenü auf "Control Setup", haltet Z und drückt A, B, X und A + Y.

TREASURES OF THE DEEP



Unsere Cheats für die Schatzsuche auf dem Meeresgrund gebt Ihr allesamt im Pausenmodus ein. Den letzten Trick könnt Ihr mit dem gleichen Code wieder ausschalten.

Volle Ausrüstung
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
L1 L1 L1 L1 R1 R1 R1 R1
L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2

Alle Missionen
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
↓ → ↑ ← ▲ ✖

Alle Missionen geschafft
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
■ ✖ ✖ ✖ ■ ▲ ▲ ▲ ■ ✖ ✖ ✖

Alle Waffen
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1
R2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 L2

Level Complete
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ▲ ▲ ↓ ↓ ↓

Shark-Attack-Zeit x 2
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
L2 L2 L2 R1 R1 R1 R2 L1

Extra Continues
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
R2 R2 R2 L2 L2 L2

Extra Gold
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 L2

Unendlich Luft
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ● ✖ ■ ↑ → ↓ ←

Unendlich Energie
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ▲ ✖ ✖

Ganze Karte zeigen
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
■ ✖ ● ✖ ■

Alle Türen öffnen
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
✖ ● ▲ ■

Hunting Licence
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
R2 R1 L2 L1

Ghostmode
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
■ ■ ● ●

SAN FRANCISCO RUSH



Vorderradgröße: Die Reifen vorn sind Euch nicht groß genug? Gebt unseren Cheat öfters ein, um zwischen den verschiedenenen Größen zu wechseln: Haltet in der Autoauswahl **C←**, dann **C→** gedrückt. Laßt beide Knöpfe wieder los und betätigt **C→**, dann **C←** (gedrückt halten und wieder loslassen).

Hinterradgröße: Der Trick mit den Vorderreifen funktioniert auch bei den Hinterrädern. Vertauscht einfach die Reihenfolge von **C←** und **C→**.

Wrack: Wer mit einem Wrack oder brennenden Wagen fahren möchte, hält in der Wagenanwahl **C↑** gedrückt und betätigt anschließend viermal **Z**. Der Wagen verändert sich entsprechend; für etwas Feuer wiederholt Ihr den Trick.

Pizzawagen: Ihr wollt Euch im Rennen für wenige Sekunden in einen Pizzalieferanten verwandeln? Nichts leichter als das: Drückt im Sprung

↑ ← ↓ →

Unbegrenzt Zeit: Für alle lahmen Schnecken ist unser Zeit-Cheat die Lösung. Wechselt in den Setup-Modus, wo Ihr nacheinander **Z**, **C↓** und **C↑** drückt und festhaltet. Laßt nun die C-Buttons wieder los und betätigt nacheinander **C↑** und **C↓** (ebenfalls halten). Eine kleine Uhr erscheint, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.

Minen: Der letzte Nervenkitzel für Todesfahrer! Wer die Straße mit Minen pflastern möchte, drückt im Setup-Bildschirm ganz schnell

L R L R L R

Minenfahrer: Wer seinen Wagen in eine Mine verwandeln will, kann dies nur in der Wagenauswahl erledigen.

C→ C→ Z C↓ C↑ Z C← C←

Steuerung: Um die Steuerung zu kippen, geht im Optionsmenü auf "Mirror" und drückt alle C-Buttons. Drückt **←** und **→**, dann erscheint "Extreme".

NBA LIVE 98



Secret-Menü: Um unsere Codes einzugeben, müßt Ihr erst das Geheimmenü freischalten. Beginnt ein normales Spiel und gebt als Name "**Secrets.**" ein. Speichert Eure Einstellungen auf Memory Card, und Ihr braucht die Codes nie wieder eingeben!

Cheats: Gebt im Secret-Menü die untenstehenden Codes ein, um die Cheats zu aktivieren.

CODE	EFFEKT
SEAWEED	Meeres-Court
SCARY	Helloweenteam
FREAKY	Helloweenliga
CLOAK HOME	unsichtbar
CLOAK AWAY	unsichtbar
EYEPATCH	Patch-Spieler
MONOCLE	Monokelspieler
TOQUE	EA-Toque
PIN ROCKS	Teddybär
LIZARD	Chamäleonteam
REPTILE	Chamäleonteam
PRISONERS	keine Bank

SKULL MONKEYS



Halos: Für einen Gratis-Halo pausiert Ihr das Spiel und drückt folgende Tastenkombination:

R2 ● ● ↓ ← ● → ↓

CART WORLD SERIES



Cheatcodes: Mond-Gravitation oder ein paar Bonuswagen gefällig? Gebt unsere Cheatcodes im "Create a Player"-Bildschirm ein.

CODE	EFFEKT
FLOAT	1/2 Gewicht
FEATURE	3/4 Gewicht
RADBRAD	mehr Gewicht
BANZAI	keine Kollision
WHEELS	nur Räder
FAT TIRES	dicke Räder
WTFIN	Saison-Sieg
IMMORTAL	im Sim-Modus unsichtbar
GEK	zwei Runden
SUNNYSKY	Sunset-Tracks
NIGHTRID	Night-Tracks
PUSHBUTT	Bonuswagen
SPACE	keine Bank

FINAL FANTASY 7



Die Dungeon-Experten Mike Hensel und Yilmaz Ekinci aus Celle verraten armen "Final Fantasy"-Helden ihren Vervielfältigungstrick für Items.

Hierfür besorgt Ihr Euch zunächst die "Zweimal Objekt"-Substanz, rüstet einen Eurer Helden damit aus und sucht Euch ein paar fiese Monster für ein Duell. Im Kampf öffnet Ihr nun mit der Substanz das Zweimal-Objekt-Menü und benutzt den Krafttrunk, die Heilkräuter oder ein anderes Objekt. Wählt nun den gleichen Gegenstand ein zweites Mal an und bestätigt mit ●.

Jetzt macht Ihr Euch die Fehler der "übernächtigten" Programmierer zunutze: Brecht mit ✖ wieder ab, und drückt nun so oft abwechselnd ● und ✖, wie Ihr den Gegenstand vervielfältigen wollt.

TOP GEAR RALLY



Alle Wagen: Um alle Flitzer anwählen zu können, wechselt Ihr in den Arcade-Modus und drückt

A ← ← C↓ A → Z

Alle Strecken: Na, zu faul zum Freispielen? Wenn Ihr alle Strecken anwählen möchtet, geht Ihr in den Arcade-Modus und drückt

A ← ← → ↓ Z

Lackierung: Die Farbe Eures Wagens beißt sich mit Euren Samtsöckchen? Wer seinen Wagen umspritzen möchte, wechselt in die Autoauswahl und hält **L**, **R** und alle vier **C**-Buttons gedrückt. Mit ↑ streicht Ihr Euren Wagen weiß, mit ↓ lackiert Ihr ihn schwarz.

Playstation-Modus: Um den Unschärfe-Effekt auszuschalten und das Rennen etwas pixeliger zu gestalten, drückt Ihr im Spiel

B ← → ↑ ← Z →

Rainbow-Modus: Ihr wollt in einen Farbrausch fallen? Drückt im Spiel

C↓ Z B ↑ ↑ →

Secret Credits: Ihr laßt Euch nicht mit Abkürzungen und Pseudonymen abspeisen? Wenn Ihr die wahren Credits sehen wollt, wechselt Ihr ins Optionsmenü, klickt auf das Credits-Icon und drückt

← C↓ → ↓ Z

BOMBERMAN 64



Battle-Arenas: Alexander Herberich aus Neu-Anspach versorgt alle Sprengmeister mit seinen vier geheimen Kampfarenen. Für seinen Cheat benötigt Ihr ein Pad mit Slow-Motion-Funtion: Schaltet die Konsole ein und betätigt die Slow-Motion-Taste, während der Schriftzug "Press Start" im Titelbild blinkt. Ihr hört ein Klingeln, und die Arenen sind freigeschaltet!

ROCK'N'ROLL RACING 2



Allen Rock'n'Roll-Fans spendiert der Schweizer Stefan Tanner aus Teufenthal seine Cheats: Leider könnt Ihr das Spiel damit nicht durchspielen – statt des Abspanns erscheint die Meldung "Cheaters never win!!!". Zum Üben sind sie jedoch allemal gut, gebt sie im Pausenmenü ein.

Unbegrenzt Nitro

Haltet R1 + R2 gedrückt und betätigt

↓ ↓ ↓ ● ● ●

Unbegrenzt Waffen

Haltet R1 + R2 gedrückt und betätigt

← ↑ → ↓ ■ ▲ ● ✖

Unbegrenzt Schilde

Haltet R1 + R2 gedrückt und betätigt

↑ ← → ↓ ▲ ■ ● ✖

Den folgenden Codes gebt Ihr im Hauptmenü ein, nachdem Ihr auf den Menüpunkt "Race" gegangen seid:

Boss-Autos

Haltet L2 gedrückt und betätigt

← → ↓ ↑ ■ ● ✖ ▲

Riesenwagen

Haltet L2 + R2 gedrückt und betätigt

↑ ↑ ↑ ■ ■

Unbegrenzt Geld

Haltet R1 + R2 gedrückt und betätigt

← ← → → ■ ■ ● ●

KURUSHI



Leveleditor: Wer seine eigenen Levels zusammenbasteln möchte, muß erst den finalen Level bewältigen und auf Memory Card speichern. Wechselt in die Optionen und wählt "Game Mode". Wählt "System" und drückt →, um den Originalmodus anzuschalten. Geht nun in den Einspieler-Modus.

SATURN BOMBERMAN



Battle-Helden: Die normalen Bomber sind Euch zu langweilig? Um das schnelle Mädel Yuna mit den Bombboots und den Bären Manto mit dem Power-Handschuh freizuschalten, wählt Ihr den Battle-Modus und haltet gleich im nächsten Bildschirm die Tasten:

L + R

Hintergrund: Wer im Battle-Modus den Hintergrund (Regen usw.) ändern möchte, hält in der Area-Auswahl

X + Y + Z

gedrückt. Um die Hintergründe durchzuschalten, drückt Ihr nun ↓ und ↑.

Pausenmodus: Um den "Pause"-Schriftzug im Pause-Modus verschwinden zu lassen, drückt Ihr

X + Y + Z

Dinotrick: Opfert in der Not Euren Dinosaurier! Wenn Ihr in der Falle sitzt, haltet **L + R** gedrückt. Mit etwas Glück stirbt statt Euch der Dino – der Trick funktioniert aber nicht immer.

NAGANO WINTER OLYMPICS



Secret Options: Ihr seid schon gespannt auf die geheimen Optionen? Geht in das normale Optionsmenü, haltet **C↓** gedrückt und betätigt **R**. Um die geheimen Optionen anzuwählen, drückt Ihr folgende Kombinationen:

Sprecherstimme

haltet **C↑** gedrückt und betätigt **R**

Körpergröße

haltet **C←** gedrückt und betätigt **R**

Kopfgröße

haltet **C↓** gedrückt und betätigt **R**

BROKEN HELIX



Armor & Health: Euch ist das Action-Adventure viel zu schwer, und Ihr werdet die ganze Zeit geplättet? Mit unserem Cheat lacht Ihr die CPU-Gegner aus, denn mit zusätzlicher Energie und Rüstung seid Ihr ihnen weit überlegen: Wechselt zuerst in den Pausemodus und drückt ▲. Nun geht Ihr auf den Menüpunkt "Help Text", wählt ihn aber noch nicht an. Dafür haltet Ihr **L1 + R2** gedrückt und drückt ✖. Ein Sound bestätigt den Cheat.

Mangels

Interesse wird die Rubrik "Nachgefragt" ab dieser Ausgabe offiziell gestrichen. Ab nächsten Monat gibt's dafür regelmäßig ein bis zwei Cheats für die neusten Handheld-Spiele.

RISIKO

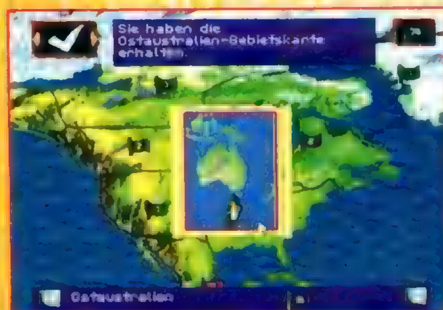
PS

Allgemeine Tips

Die Suche nach der Heimat: Nach Spielbeginn erobert Ihr einen möglichst kleinen Kontinent als Ausgangsbasis für weitere Operationen. Dabei solltet Ihr auf die Abstimmung mit dem Auftrag achten: Es ist sinnvoll, zumindest einen Kontinent mit Zugang zu einem Auftragsgebiet zu halten. Erfahrene Taktiker vermeiden es, zu Beginn große Kontinente wie Europa und Asien zu erobern. Zum einen erweist sich der Nachschub ohne eigenen Kontinent als schwierig, zum anderen kann der Gegenspieler Euer Vorhaben leicht durchschauen und vereiteln.

Grenzen sichern: Um vor Überraschungen gefeit zu sein, bildet Ihr eine möglichst kurze, zusammenhängende Frontlinie – auch wenn die betroffenen Gebiete teilweise in gegnerische Kontinente hineinragen. Die größte Streitmacht nützt nichts, wenn sie auf zuviele Gebiete verteilt wird. Vor allem überraschende Kartentausch-Aktionen führen oft dazu, daß der Gegner an einer schwachen Stelle die eigene Linie durchbricht. Mit verkürzten Fronten läßt sich der Gegner nicht nur schwächen, Ihr gewinnt auch Spielraum für eigene Aktionen. Wer in kleine Kontinente gedrängt wird, kann kaum noch angreifen und erhält dadurch zu wenig Karten. In Australien etwa ist es besser, Siam als vorgeschobene Stellung zu halten. Damit verhindert Ihr nicht nur, daß der Gegner den Kontinent Asien besetzt, sondern ermöglicht auch einen Ausbruch.

Kartenkunde: Der richtige Umgang mit den Karten hat schon so manche Schlacht herumgerissen. Durch Koordination mit den Kartenwerten springt bei größeren Angriffen eine zusätzliche Belohnung heraus. Die eroberten Gebiete müßt Ihr unbedingt sichern, damit sie bis zum Tausch gehalten werden. Für den Joker gilt: Nie ohne Not vorzeitig einsetzen, sondern warten, bis fünf Karten gesammelt wurden. Das ermöglicht meist zweimaliges Eintauschen hintereinander – ein spielentscheidender Vorteil! In jedem Spielzug sollte eine Karte gesammelt werden, daher nie in die Ecke drängen lassen, das führt zum langsamen "Ausbluten" der Kräfte.



Mit Karten jonglieren: Für Bonus-Truppen stimmt Ihr Eure Offensiven teilweise mit den Karten-Symbolen ab.

Tips für Ultimatives Risiko

Forts: Forts sollten als Verteidigungslinie der Front mit den vorrückenden Truppen mitwandern. Es ist sinnvoll, Forts im Hinterland zu zerstören und in der Nähe der Front neu zu errichten. Strategisch wichtige Positionen, die den Zutritt auf mehrere Kontinente ermöglichen, sollten ebenfalls mit Forts gesichert werden.

Generäle: Generäle sind für Eure Offensiven von entscheidender Bedeutung. Ihr solltet sie im Angriff auf Verteidigungspositionen einsetzen, die von gegnerischen Generälen geführt werden. Als Faustregel gilt, daß eine per General geführte Truppe mit einer 25 Prozent größeren, unbefehligten Feindeinheit problemlos zurechtkommt. Beim Angriff auf Forts sollten sowohl ein General als auch 10 bis 15 Einheiten mehr aufgeboten werden, als der Verteidiger hat – das sichert nicht nur den Erfolg, sondern vermindert auch die eigenen Verluste.



Ein (zu) harter Start-Brocken: Erst aus einer gesicherten Position heraus kann Europa gehalten werden!



Übersicht tut not: Vergeßt nicht, Eure Front regelmäßig auf der politischen Karte nach Schwachstellen zu überprüfen.

Taktik-Tips

Mehrfach-Attacken: Bei exponierten feindlichen Kräften laßt Ihr in mehreren angrenzenden Gebieten Truppen aufmarschieren. Meist unterschätzt der Gegner die Gefahr, wenn er nur auf die Gesamtstärke der einzelnen Gebiete achtet – der kombinierte Angriff aus zwei und mehr Gebieten ist erfolgreich!

Zufalls-Konstellation: Eine anfängerfreundliche Strategie ist es, die zu Beginn des Spiels gegebene Situation – ohne Rücksicht auf den Auftrag – auszunutzen. Alle Gebiete, auf denen der Spieler überdurchschnittlich vertreten ist, werden erobert und ausgebaut, erst später marschiert Ihr auf die per Einsatzbefehl vorgegebenen Endziele zu. Vorteil dieser Strategie: Der Gegner weiß im Gegensatz zu von Anfang an zielgerichteten Aktionen nicht, wie der eigene Auftrag aussieht – ein Bluff, der den ganzen Spielverlauf ändern kann.

Blitzkrieg: Diese gewagte Strategie führt zur Vernichtung des Feindes in einem bestimmten Gebiet – koste es, was es wolle. In verfahrenen Situationen muß dem Gegner nämlich die Möglichkeit genommen werden, ständig Nachschub zu plazieren. Es gilt, sorgfältig einen Weg durch das Zielgebiet zu planen, bei dem alle feindlichen Kräfte aufgerieben werden. Als "plündernde Horde" würfelt man sich mit einer stattlichen Streitmacht durch den Kontinent und räumt den gefährlichsten Gegner aus dem Weg. Das Ziel der Aktion: Der Feind kann bei seinem Folgezug keinen Nachschub mehr hinter der eigenen Front verteilen. Wichtig ist, daß Ihr vorher abschätzt, wie stark die feindliche Gegenoffensive ausfallen wird und über wieviele Karten der Gegner verfügt.

Verschleierung: Um den Gegner über die eigene Stoßrichtung im unklaren zu lassen, verstärkt Ihr die Armeen nicht in der erforderlichen Region, sondern direkt im angrenzenden Kontinent. Der Feind wird eine andere Zielsetzung vermuten, umso größer ist die Überraschung beim folgenden Angriff auf die benachbarte Region.



Gute Basis: Südamerika, Australien und Afrika sind ideal für den Einstieg in eine Kampagne geeignet.

"Testen": Besonders in verfahrenen Situationen ist es ratsam, gelegentlich einen Testangriff zu starten, statt gegenseitig hochzurüsten. Im Idealfall (sprich: anhaltendes Würfelglück) läuft der Test so günstig, daß auch große Verbände erheblich geschwächt werden.
Verläuft der Probeangriff negativ: Attacke früh genug abbrechen und die Truppen erneut sammeln! *cb*

FINAL FANTASY TACTICS

PS Keine Ahnung, welche der "FF Tactics"-Karrieren die richtige für Euch ist? Die Strategen Tobi und Winnie haben die "Tactics"-Berufsschule besucht und verraten Euch die exakten Voraussetzungen für jede Laufbahn (in Klammern: Japan-Version). Unter den hunderten von Fähigkeiten, Sprüchen und Talenten haben wir außerdem die wichtigsten Skills herausgesucht. Rein subjektiv empfehlen wir Euch die "Abilities", die der MAN!AC-Armee den Sieg brachten. *th/wi*

Achtung: Neben den hier genannten Berufen gibt's auch Jobs, die Ihr nicht selbst erlernen könnt. Dafür dürft Ihr später eigene Helden durch Charaktere mit exotischen Berufen wie "Engineer", "Holy Knight", "Hell Knight" oder "Holy Swordsman" ersetzen.

Squire: Keine Voraussetzungen
Abilities: Zu Beginn ärgert Ihr Eure Gegner mit dem automatischen **Counter Tackle**. Das **Move+1**-Talent und die **Gained Jp Up**-Fähigkeit bleiben über das Spiel hinweg nützlich.

Chemist: Keine Voraussetzung
Abilities: **Potions** und **Phoenix Down** benötigt Ihr von Anfang an – erlernt diese Talente sofort. Nützlich ist auch die **Auto Potion**-Reaktion, die Euch später vor dem Tod bewahrt.

Knight: ab Squire Lv 2
Abilities: Unersetzlicher Begleiter dank robuster Gesundheit: Der Ritter erhält wie der Lancer die meisten HPs. Strategen schätzen auch Zerstörungsattacken wie den **Weapon Break**.

Archer: ab Squire Lv 2
Abilities: Der Archer kämpft mit Distanzwaffen, das sollte als Einstellungsgrund genügen. Tödlich ist auch seine **Charge**-Fähigkeit – besonders in höheren Ausbaustufen.

Monk: ab Knight Lv 2 (3)
Abilities: Starke (Fern-)Angriffe mit der "leeren Hand" (**Secret Fist**, **Wave Fist**) und defensive Tricks machen ihn zum Allrounder. Außerdem empfehlen wir **HP Restore** und **Hamedo**.

Priest: ab Chemist Lv 2
Abilities: **Cure**-Sprüche und **Raise** sind unerläßlich, letzteren ersetzt Ihr später durch **Raise 2**. Auch die restliche Heilmagie gegen Gift, Versteinerung und Co. ist hilfreich.

Wizard: ab Chemist Lv 2
Abilities: Die besten Angriffssprüche bis hin zum 400-HP-Killer **Flare**. Das **Magic Attack Up**-Talent aktiviert Ihr so bald wie möglich, witzig ist auch die Reaction Ability **Counter Magic**.

Time Mage: ab Wizard Lv 2 (3)
Abilities: Im Vergleich zum Wizard ist der Time-Mage ein Spezialist, den Ihr selten braucht. Aus seinem Repertoire empfehlen wir **Teleport**, später auch den brutalen Angriff **Meteor**.

Summoner: ab Time Mage Lv 2 (3)
Abilities: Wollt Ihr Euch an coolen Zauber-FX ergötzen, sattelt Ihr vom Time Mage um: Der Summoner lockt mit heilendem **Moogle** bis zum zürnenden **Titan** zig Helfer aufs Schlachtfeld.

Thief: ab Archer Lv 2 (3)
Abilities: Ein geschickt eingesetzter **Steal Heart**-Trick kann die Schlacht entscheiden, andere Talente braucht Ihr aber nur selten. Einzigartig ist die **Move+2**-Beschleunigung des Diebes.

Mediator: ab Oracle Lv 2 (3)
Abilities: Der Diplomat unter den Hexern: Mit Sprüchen wie der von uns empfohlenen **Invitation** lockt Ihr Feinde auf Eure Seite – Ihr dürft wählen, ob die Charaktere bei Euch bleiben.

Oracle: ab Priest Lv 2 (3)
Abilities: Mit **Move Magic Up** regeneriert sich das Orakel selber. Unter seinen eigentlichen Zaubersprüchen findet sich ansonsten viel Mittelmaß (Ausnahmen: **Paralyze**, **Petrify**).

Geomancer: ab Monk Lv 3 (4)
Abilities: Die Sprüche des Geomancers kosten kaum JPs, bringen aber auch nicht viel. Nützlich ist die Support-Ability **Attack Up** – zumindest bis Ihr das Two-Hands-Talent des Ninjas erlernt.

Lancer: ab Thief Lv 3 (4)
Abilities: Brutale Sprünge und Distanzattacken mit der Lanze: Durch seine Reichweite ist der Lancer ein Kämpfer, dem keiner entrinnt. Nehmt zum Selbstschutz den **Dragon Spirit**.

Bard: ab Mediator Lv 4 (5), Summoner Lv 4 (5), nur Männer!
Abilities: Der Barde verläßt sich auf seine Gesänge (sehr gut: **Nameless Song**) und seine Beweglichkeit dank der Move-Talente **Fly** und **Move+3**.

Dancer: ab Geomancer Lv 4 (5), Lancer Lv 4 (5), nur weibliche Charaktere!
Abilities: Auch diese Schwester des Barden singt offensive und defensive Lieder und ist mit **Fly** und **Jump +3** schneller als andere Charakterklassen.

Ninja: Archer Lv 3 (4), Thief Lv 4 (5), Geomancer Lv 2 (2)
Abilities: Der Ninja beherrscht viele Wurftechniken, aktivieren solltet Ihr aber vor allem das vernichtende Talent zur Doppel-Attacke (mit **Two Swords**).

Samurai: Knight Lv 3 (4), Monk Lv 4 (5), Lancer Lv 2 (2)
Abilities: Schläge mit beiden Händen und starke Schwerttechniken, die selbst wir MAN!ACs noch nicht restlos ergründeten. Defensiv-Tip: **Blade Grasp**.

Calculator: Priest Lv 4 (5), Wizard Lv 4 (5), Oracle Lv 3 (4), Time Mage Lv 3 (4)
Abilities: Hinter den abstrakten Abilities des Calculators steckt die Fähigkeit, alle erlernten (nicht unbedingt "equipten") Zauber ganz ohne MPs zu sprechen!

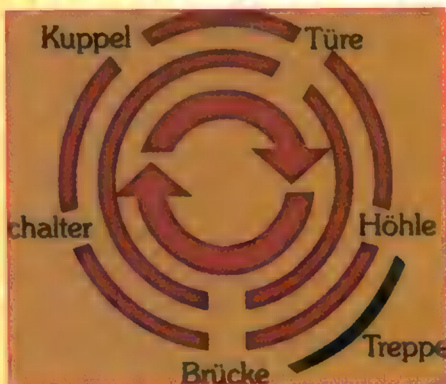
Mime: Squire Lv 8, Chemist Lv 8, Geomancer Lv 4 (5), Lancer Lv 4 (5), Mediator Lv 4 (5), Summoner Lv 4 (5)
Ability: Ein seltsamer Charakter, der Mime: Seine einzige Fähigkeit ist **Mimic**, die zufällige Nachahmung der Aktion eines Kollegen.

LAST RESORT

RIVEN

PS Auf den Inselwelten von "Riven" gibt es viel zu erforschen – so viel, daß wir auf diesen beiden Seiten nur von den wichtigsten Aufgaben berichten können. Wundert Euch also nicht, wenn Ihr bereits Entdeckungen gemacht habt, die wir nicht beschreiben, weil sie zur Lösung des Spiels gar nicht notwendig sind!

Der Dreh-Raum:
Verlaßt den Käfig und folgt den Stufen rechter Hand zum goldenen Raum. Vor dem Eingang ist ein Knopf – drückt Ihr diesen, dreht sich der Raum. Steigt rechts die Treppe hinab und kriecht unter dem verschlossenen Gatter durch. Über die Leiter gelangt Ihr wieder in den Raum zurück. Die zweite Öffnung der drehbaren Wand sollte den Weg zu einer kleinen Höhle freimachen. Legt den Hebel auf der Wasserleitung um und geht zur Tür zurück. Betätigt den Schalter links



Die Mechanik des Dreh-Raums: Bei jedem Knopfdruck rotiert der innere Raum um 72° in Pfeilrichtung weiter.

daneben, um eines der Gitter zu heben, dreht aber nicht den Raum. Über die Leiter und unter dem Holzgatter durch geht Ihr zurück zum ersten Eingang des Drehraums. Drückt viermal auf den Knopf – jetzt sollte der Weg in eine kleine Kammer mit einer verschlossenen Türe frei sein. Von dort aus könnt Ihr ein weiteres Gitter öffnen. Zurück am Eingang dreht Ihr den Raum zweimal, um eine Verbindung zur großen Kuppel zu schaffen. Folgt dem Gang durch die Kuppel und entlang der Schlucht, bis Ihr links wieder ein Rohr mit Hebel seht. Legt den Hebel um und geht weiter durch die Höhle zu einem weiteren Hebel. Betätigt diesen. Am ersten Eingang des goldenen Raumes drückt Ihr nun dreimal den Knopf und stellt eine Verbindung zum Zimmer mit der noch verschlossenen Türe her – so spart Ihr Euch später unnötige Rennerei.

Das Hebelrätsel:
Macht kehrt, folgt dem Weg über die Brücke, bis links in der Felswand eine Türe auftaucht. Geht in den Raum und betätigt rechts einen Schalter. Ihr seht wie sich eine Tür öffnet. Verlaßt den Raum, haltet Euch links bis Ihr eine schlecht sichtbare, graue Tür entdeckt. Öffnet sie, geht nach draußen und drückt auf den blauen Knopf an der Treppe. Steigt in die Bahn, dreht den Hebel auf die andere Seite und legt den Schalter um. Nun genießt Ihr die Fahrt zur zweiten Insel. Im Moment interessiert Euch dieses Eiland aber noch nicht: Steigt rechts den Berg hinauf, überquert die Brücke und nehmt den rechten Pfad im gerodeten Wald. Springt in die Lore und düst auf die nächste Insel. Nachdem Ihr recht unsanft aus der Lore gekippt seid, klettert Ihr an der Plattform hinunter. Am Ende des Steges im See laufen drei Leitungen zueinander. Stellt den Hebel so ein, daß er nach rechts unten zeigt. Geht zu dem runden Gebäude am Ufer und umkreist es auf dem Balkon. Kurbelt am großen Rad, dreht Euch nach links und legt den Schalter um. Schaut wieder zum Haus und betätigt rechts den Schalter, danach den Hebel am Wasserrohr. Im Inneren des Bauwerks führt eine Leiter in einen Gang. Folgt dem stockdunklen Tunnel, bis Ihr wieder ans Tageslicht gelangt. Der Pfad führt Euch zu einem Balkon mit einer weiteren Türe.

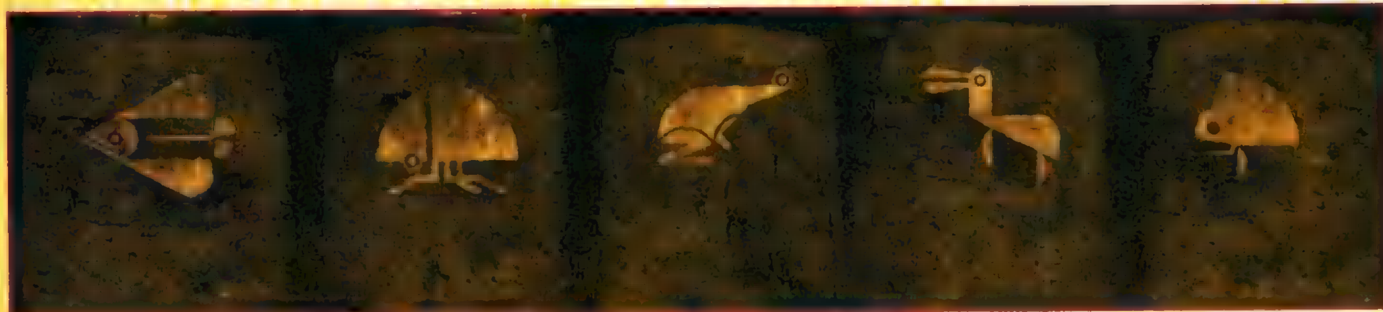
0 1 2 3 4
5 6 7 8 9
10 11 12 13 14
15 16 17 18 19
20 21 22 23 24

Das Rivensche Zahlensystem beruht auf der Basis 5. Die Symbole von 0 bis 5 bleiben gleich, jede weitere Periode wird durch ein zusätzliches Zeichen markiert.

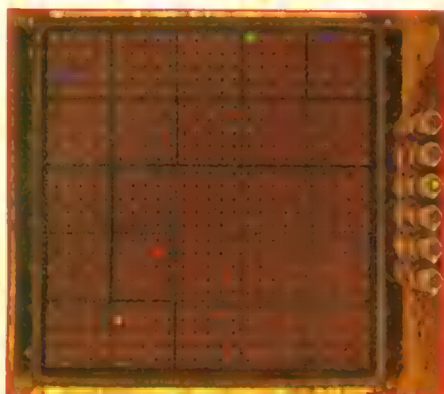
Gehns Labor:
Öffnet die Doppeltüre, geht in den Berg und schließt die Tür hinter Euch. So legt Ihr zwei Gänge frei. Folgt dem rechten bis Ihr an der Brücke einen Schalter findet, den Ihr umlegt. Geht zurück und folgt an der Tür dem Pfad zur silbernen Kugel. Schaut nach oben und klettert durch den Ventilations-Schacht in Gehns verlassenes Labor. Lest das Buch und die Notiz – schreibt Euch unbedingt die Zahlenkombination aus dem Buch auf. Mit unserer Tabelle übersetzt Ihr die Schriftzeichen ins Dezimalsystem. Öffnet die Tür neben dem blauen Knopf und geht nach rechts zurück zur ersten Insel. Vor der Kuppel legt Ihr den Hebel um.



Viele Maschinen und Mechanismen werden durch das Umleiten von Wasserdampf betrieben



Um an das Link-Buch zu gelangen, das Euch zu den Rebellen bringt, wählt Ihr diese Steine in der angegebenen Reihenfolge aus dem Kreis aus. Von den Rebellen bekommt Ihr das anfangs geklaute Link-Buch zurück. Benutzt Ihr es alleine, seht Ihr einen kurzen Abspann, und das Spiel ist beendet.



Auf dem Dach der Kuppel ordnet Ihr die Kugeln wie im Bild gezeigt an

Gehns Haus:

Im Inneren der Kuppel geht Ihr geradeaus, bis Ihr zu einem großem Rad kommt. Dreht es und lauft über den ausgefahrenen Steg. Links an der Tür ist ein Hebel, der die große Brücke nach oben schwingen läßt. Geht zurück, am Rad vorbei und durch die erste Tür ins Freie. Ein Knopf neben der Tür hebt das fehlende Brückenstück an seinen Platz. Geht durch den goldenen Raum und dreht ihn zwei Stufen weiter. Über die Rampe gelangt Ihr auf das Dach der Kuppel. Setzt die Kugeln wie im Bild gezeigt ein, drückt den Schalter an der Wand und den freigelegten weißen Knopf. Am Eingang des goldenen Raums bewegt Ihr das Zimmer wieder um drei Stufen weiter und kehrt in das Innere der Kuppel zurück. Folgt dem Steg nach links, bis Ihr ins Freie kommt. Der linke Pfad bringt Euch zu einer Tür. Schaut nach rechts und drückt den Knopf – mit dem Aufzug fahrt Ihr nach unten. Dort angekommen, klettert Ihr die Treppen nach oben zu der rotierenden Kuppel. Schaut durch die Linse und drückt den Knopf auf dem Apparat, wenn das goldene Auge eingeblendet wird. (Nicht aufgeben, wenn's bei den ersten Versuchen nicht klappt – das gleiche Spiel wartet noch an weiteren Kuppeln auf Euch!)

Mit den Schiebern stellt Ihr die Zahlenkombination aus Gehns Buch ein. Drückt den Knopf und reist mit dem Link-Buch zu Gehns neuer Residenz. Im Käfig drückt Ihr den Knopf. Gehn erscheint und hält Euch einen Vortrag. Benutzt das Link-Buch, das Euch zurück auf die zweite Insel teleportiert.



Hebel "1" wählt die Weichenstellung, Schalter "2" wendet das Gefährt und Nr. "3" bringt Euch zur nächsten Abzweigung.

Die Unterwasser-Bahn:

Über die linke Treppe gelangt Ihr ins Innere eines Hauses. Setzt Euch auf den Stuhl und zieht am linken Hebel. Oben angekommen, betätigt Ihr den rechten Hebel, um den Boden des Kegels zu schließen; der linke Hebel bringt Euch wieder nach unten. Geht den Weg zurück – in einem Baum wartet ein Aufzug. Drückt den Knopf einmal, legt den linken Hebel um und lauft durch die Öffnung nach draußen. Haltet Euch immer rechts, bis Ihr in das Kugel-Dorf kommt. Steigt die Leiter nach oben – Ihr findet ein Unterwasserfahrzeug. Mit dem Hebel laßt Ihr es zu Wasser. Marschiert den Weg zurück und folgt dem Pfad an den beiden Seetieren vorbei. Rechts findet Ihr eine Leiter, unter der die Bahn schon auf Euch wartet. Mit den drei Hebeln (siehe Bild) manövriert Ihr das Unterwasser-Fahrzeug, bis Ihr den Ausgang zu einem Turm erreicht. Klettert die Stufen hinauf und bringt alle Schalter in die obere Position. Jetzt könnt Ihr beim Kegel aussteigen und dort am Griff ziehen. Oben ist auf der rechten Seite ein Knopf, der die runde Luke öffnet. Berührt das Wasser im Gully, damit eine Geheimtür erscheint. Tastet Euch bis ans Ende durch den dunklen Gang. Schaltet das Licht an und geht zurück. Sind alle Lampen im Gang entzündet, entdeckt Ihr eine weitere Tür. Im Raum dahinter betätigt Ihr die Steine wie im Bild gezeigt – benutzt das Link-Buch!

Das Finale:

Wieder gefangen, wartet Ihr, bis eine Frau auftaucht. Sie gibt Euch zwei Bücher, eines davon ist das Link-Buch, in dem Ihr Gehn einsperren sollt. Wenn Ihr es selber benutzt, ist das Spiel hier beendet.



Die Blöcke haben nichts mit "Tetris" zu tun. Sie werden Euch noch öfters im Spiel begegnen.

Lest Catherines Tagebuch, und Ihr findet eine fünfstellige Zahlenkombination. Kurz darauf kommt die Frau mit einem weiteren Link-Buch, das Euch auf die zweite Insel zurückbringt. Mit der Lore fahrt Ihr auf die dritte Insel, steigt wieder auf den Balkon mit der Doppeltüre und schließt sie hinter Euch. Diesmal geht's links die Treppe hinunter: Hinter der Eingangstüre ist ein Gang versteckt, der Euch zu einer weiteren Linse bringt. Seht Ihr das goldene Auge aufblitzen, drückt Ihr den Knopf auf dem Apparat. In der geöffneten Kuppel gebt Ihr abermals den Code ein, den Ihr in Gehns Tagebuch gefunden habt. Zurück in Gehns Haus, benutzt Ihr das angebotene Buch: Gehn wird Euch folgen und im Buch gefangen sein. Auf dem Tisch neben dem Bett ist eine silberne Kugel. Wenn diese aktiviert wird, spielt sie fünf Töne – merkt Euch diese Kombination. Oben benutzt Ihr das mit einem einzelnen Viereck markierte Buch. Am Ende des Stegs ist ein Aufzug mit drei Schaltern. Diese spielen die gleichen Töne wie die silberne Kugel. Wiederholt die fünf Geräusche, um Catherine zu befreien. Über die Kuppel geht's zurück in Gehns Haus, wo Ihr wieder das Buch einsetzt. Es bringt Euch auf die erste Insel zurück. Geht zu der Stelle, an der das Spiel begann. Mit der Kombination aus Catherines Tagebuch öffnet Ihr die Luke. Die linke Schiene ist durch einen Riegel gesichert. Klappt die Sperre zurück und legt rechts am Teleskop den Hebel um. Am rechten Ende des Geländers ist ein Knopf untergebracht. Damit laßt Ihr das Teleskop so weit wie möglich nach unten. Jetzt bleibt Euch nur noch eines übrig: Zurücklehnen und den Abspann genießen! *au*



Schreibt Euch unbedingt die Zahlenkombination aus dem Buch auf, sie ändert sich mit jedem Spiel.

BUSHIDO BLADE



Die Kenntnis von Combos und Spezialschlägen entscheidet in "Bushido Blade" über Leben und Tod: Zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten von Helden, Grundstellungen und Waffen sorgen selbst bei Profis für Verwirrung. Unsere Manöverlisten schaffen endlich Klarheit: Auf der rechten Seite informiert Ihr Euch über die Waffen-Specials in den verschiedenen Haltepositionen, die Tabellen unten klären Euch über die Spezialmanöver der Helden auf. Viel Spaß beim Kombinieren! *oe*

Abspänne: Wer in "Bushido Blade" die FMV-Abspänne bewundern möchte, muß sich besonders anstrengen und eine faire Klinge führen. Folgende Regeln sind zu beachten, wenn Ihr Euer Gesicht auf dem Feld der Ehre bewahren wollt: Beginnt den Kampf niemals vor dem Waffenklick, der jedes Match einläutet: Überraschungsangriffe werden bestraft! Tötet den Gegner nie von hinten oder am Boden und verwendet nie Eure Zweitwaffe!

Geheime Abspänne: Wenn Ihr den Abspann eines Charakters erspielt habt, gibt's einen geheimen Endgegner inklusive neuem Abspann zu entdecken: Zu Spielbeginn laßt Ihr Euren ersten Gegner einfach stehen und rennt durch die riesige Welt zum Plateau mit dem umzäunten Lock (siehe Bilder). Nun schnibbelt Ihr Eurem Feind ins Bein, so daß er nicht mehr laufen kann. Springt in das Loch und Ihr trefft auf den fiesen Pistolenschützen Katze: Rennt schnell um ihn herum, sonst streckt Euch der erbarmungslose Scharfschütze mit einem einzigen Schuß nieder!

Geheimkämpfer Katze: Natürlich habt Ihr auch die Möglichkeit, den gemeinen Revolverhelden selber zu spielen. Dafür müßt Ihr aber eine spielerische Meisterleistung vollbringen: Nur wenn Ihr Euch im "Slash"-Modus den 100 Kämpfern im Papyrushaus stellt und ohne Continue auf dem Schwierigkeitsgrad "Hard" den Sieg erringt, bekommt Ihr den Geheimcharakter.





Den geheimen Gangster "Katze" erreicht Ihr nur, wenn Ihr die anderen Kämpfer achtlos liegen laßt und in den abgesperrten Tunnel springt.

WAFFEN IM ÜBERBLICK

Waffe	Reichweite	Kraft	Schnelligkeit	empfohlene Helden
Katana	3	3	3	Lotus, Utsusemi
Rapier	1	1	5	Lotus
Naginata	5	3	1	Mikado
Hammer	2	5	1	Tatsumi, Kanuki
Nodachi	4	3	2	Mikado, Utsusemi
Long Sword	2	2	4	Shadow
Saber	1	1	5	Shadow, Tatsumi
Broad Sword	2	5	1	Kanuki

KANUKI

Waffe	Position	Kombination
Hammer	tief	←→+M H
Hammer	tief	M M M M
Broad Sword	hoch	→→+L
Broad Sword	hoch	←→+H
Broad Sword	hoch	←→+H
Broad Sword	hoch	H H H
Broad Sword	mittel	→→+L
Broad Sowrd	mittel	M M H

MIKADO

Waffe	Position	Kombination
Katana	hoch	→→+H H M
Rapier	hoch	←→+M
Naginata	hoch	H H M
Naginata	mittel	←→+H
Naginata	mittel	←→+M
Naginata	mittel	→+M M M
Naginata	mittel	←→+H L R1 L
Naginata	tief	←→+M
Naginata	tief	←→+H M L M
Nodachi	hoch	→→+H
Nodachi	mittel	←→+M
Nodachi	mittel	←→+M M
Nodachi	tief	L L
Saber	hoch	→→→+M
Saber	mittel	M M H L
Broad Sword	hoch	←→+H

RED SHADOW

Waffe	Position	Kombination
Rapier	hoch	←→+M
Long Sword	mittel	←→+M
Long Sword	mittel	→→+L
Long Sword	mittel	→+H
Saber	hoch	→→→+M
Saber	mittel	M M H L

UTSUSEMI

Waffe	Position	Kombination
Katana	hoch	←→+H
Katana	hoch	→→+H
Katana	tief	→→+L
Naginata	tief	←→+M
Nodachi	hoch	→→+H
Nodachi	mittel	←→+M
Nodachi	mittel	←→+M M
Nodachi	tief	←→+M
Nodachi	tief	←→+H (4x)

BLACK LOTUS

Waffe	Position	Kombination
Katana	hoch	→→+M
Katana	hoch	→→+L
Katana	hoch	→→+H H M
Rapier	hoch	→→+L
Rapier	hoch	←→+M
Rapier	mittel	←→+M
Rapier	tief	M M M
Rapier	tief	→→+H M L M M
Long Sword	tief	→→+L
Saber	hoch	←→+M M M M M
Saber	mittel	M M H L
Saber	tief	L H
Broad Sword	tief	L H M

TATSUMI

Waffe	Position	Kombination
Rapier	hoch	←→+M
Naginata	mittel	→→+H
Hammer	hoch	→→+H
Hammer	tief	←→+M
Hammer	alle	→+R2 H
Saber	hoch	←→+M M M M M
Saber	mittel	M M H L
Saber	tief	L H

SLEDGEHAMMER

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Hammer Flurry H H H H	Double Smash H H	Double Smash H H
Smash & Flee ←+H	Left Dodging ↑+M	Swing & Smash L H
Advanced Smash →→+H	Right Dodging ↓+M	Left Dodging ↑+M
Left Dodging ↑+M	Backswing ←+M	Right Dodging ↓+M
Right Dodging ↓+M	Swing & Smash M H M	Knee Smash ←+L
Advanced Swing →→+M	Advanced Smash →→+H	Spinning Slash ←→+M
Advanced Hit →→+L	Advanced Swing →→+M	Slash & Smash ←→+M H
Leaping Smash ←→+H	Mauling Smash ←→+H	Sledgehammer 重量 4.5 kg 全長 83.5 cm
Backswing ←→+M	Spinning Swing ←→+M	

LONG SWORD

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Slice & Slash H L	High & Low H L	Slice & Blow H M
Double Slash M M	Left Dodging ↑+M	3 Hits L H H
Retreating Slice ←+H	Right Dodging ↓+M	Left Dodging ↑+M
Left Dodging ↑+H	Double Slash M M	Right Dodging ↓+M
Right Dodging ↓+H	Lunging Thrust →+M	Up Slice ←+M
Spinning Slice ←→+H	Retreat Slash ←+M	Retreat Slice ←+L
Spinning Slash ←→+M	Lunging Blow ←→+H	Spinning Thrust →→+M
Long Sword 重量 1.4 kg 全長 79.0 cm	High Slash →+H	Impale ←→+H
	Ground Thrust ←→+H	Ground Slice →→+L

KATANA

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Slice & Swing H M	3 Hits H M H	Slice & Swing H L
Dropping Swing M H	3 Hit-Swing H M M	Double Swing M M
Spinning Swing L H	Double Swing M M	Rising Slice L M
Left Stepswing ↑+M	Trible Swing M M →+M	Swingretreat ←+L
Right Sideswing ↓+M	Left Stepswing ↑+M	Upward Stap →→+L
Retreating Slice ←+H H	Right Sideswing ↓+M	Advancing Swing ←→+H
Swingretreat ←+M	Retreating Slice ←+H H	Up Slice ←→+M
Groundstab →→+M	Swingretreat ←+M	Katana 重量 1.5 kg 全長 92.0 cm
Low Swing →→+L	Sword Swat ←→+M H	
Slice ←→+M	Sword Thrust ←→+M M	

RAPIER

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Slice & Thrust H M	Blows of Fury H L H M M	Double Stabs H H
Double Stab M M	Left Dodging ↑+H	Spinning Stabs L H
High Poke ←+H	Right Dodging ↓+H	Left Dodging ↑+M
Left Dodging ↑+M	Reatreat Slash ←+M	Right Dodging ↓+M
Right Dodging ↓+M	High Stab →→+H	Spinning Slash ←+M
Dramatic Sweep ←+L	Thrust →→+M	Ducking Slash ←+L
Lunging Thrust ←→+M	Upward Thrust ←→+M	Advanced Stab →→+H
Slice →→+H	Lunging Thrust ←→+H	High Stab →→+M
Thrust →→+M	Rapier 重量 0.9 kg 全長 75.0 cm	High Thrust ←→+H
Up Slice ←→+H		Lunging Stab ←→+M

NODACHI

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Slice & Jump H H →+H	Slash & Slice M M →+H	Slice & Slash H L
Slice & Up Slice H L	Low Slice →+L	Double Slash M M
Double Slash M M	Double Swing M M	Up & Down Slice L H
Left Dodging ↑+M	Retreat Slash ←+M	Left Dodging ↑+M
Right Dodging ↓+M	Left Dodging ↑+M	Right Dodging ↓+M
Slash & Slice L H	Right Dodging ↓+M	Low Slash →+L
Knee Slash →+L	High Slash →→+M	Retreat Slash ←+L
Retreat Slice ←+H	Flick & Slash ←→+M M	Advanced Slash →→+M
Lunging Slash ←→+H	Nodachi 重量 1.9 kg 全長 119.0 cm	Lunging Slice ←→+H
Slash & Spin ←→+M		Winding Slash ←→+M

NAGINATA

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Chop & Swing H H M	Slash & Shake H M	High-Low Slash H L
Double Slash M M	Double Slash M L	Slash & Stab M M
Ground Slash →+L	Left Slash ↑+M	Slash & Strike L M
Left Slash ↑+M	Right Slash ↓+M	Left Slash ↑+M
Right Slash ↓+M	Jab →+M	Right Slash ↓+M
Head Slash →→+H	Ground Jab →+L	Low Strike →+L
Advanced Slash →→+M	Retreating Jab ←+M	Strikespin ←+M
Running Upslice ←+H	Head Swipe →→+M	Retreating Jab ←+L
Running Slash ←→+M	Naginata 重量 2.2 kg 全長 181.0 cm	Trible Jabs ←→+H M L
Retreating Slice ←+H		Lunging Strike ←→+M

SABER

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Slice & Slash H M	Slash & Slice M M H	Slice & Spin H H
Advanced Slice →→+H	Slashes L H M	Left Dodging ↑+M
Sweep →→+L	Retreat Slash ←+M	Right Dodging ↓+M
Left Stepswing ↑+M	Spinning Slash ←→+M	Ground Slash →+L
Right Sideswing ↓+M	Left Stepswing ↑+M	Rearing Thrust ←+M
Retreating Slice ←+H H	Right Sideswing ↓+M	Reatreat Slash ←+L
Springing Slice ←→+H	Lunging Thrust →→+M	Advancing Slice ←→+M
Thrust ←→+M	Saber 重量 1.2 kg 全長 72.0 cm	Advancing Slash →→+M
Slice & Slashes H M M		Sweep →→+L
Slash & Slice M M H		Spinning Slice ←→+H

BROAD SWORD

Hohe Position	Mittlere Position	Tiefe Position
Slice & Thrust M M	Double Slash H M	Double Smash H H
Double Slice L L	Left Dodging ↑+M	Advanced Smash →→+M
High Poke ←+H	Right Dodging ↓+M	Left Dodging ↑+M
Left Dodging ↑+M	Reatreat Slash ←+M	Right Dodging ↓+M
Right Dodging ↓+M	High Smash →→+H	Spinning Slash ←+M
Advanced Slice →→+H	Advanced Smash →→+M	Ducking Slash ←+L
Advanced Slash →→+M	Spinning Smash ←→+L	Spinning Slash ←→+H
Advanced Swing →→+L	Low Spin ←→+M	Spinning Smash ←→+M
Thrust ←→+H	Broadsword 重量 4.1 kg 全長 85.0 cm	3 Hits M M H
Up Slice ←→+M		Low Hits L H M

Da viele "Bushido Blade"-Spieler die Tastenbelegung den eigenen Vorlieben anpassen, haben wir die Kürzel allgemein gehalten: **H** steht für hohe, **M** für mittlere und **L** für tiefe Attacke.

LAST RESORT

CLASSIC TIPS

SOUL BLADE

PS **Gewinnerpose:** Ihr wollt Euren Gegenüber richtig auslachen oder mit Euren Schwertkünsten prahlen? Haltet während dem "Replay" eine der Feuertasten ■, ●, ✖ und ▲ gedrückt, um die vier verschiedenen Siegerposen anzuwählen.



Mal höhnisch lachen, mal mit klugen Sprüchen angeben: Die Gewinnerpose bestimmt Ihr.

Kameraführung: Während dem "Replay" könnt Ihr mit folgenden Tasten die Blickwinkel ändern:

TASTE	FUNKTION
▲	Heranzoomen
■	Wegzoomen
↑	Vogelperspektive
↓	Seitenperspektive
←	Rechts drehen
→	Links drehen

Abspänne: Auch in den Abspännen von "Soul Blade" dürft Ihr Regisseur spielen. Drückt folgende Tasten, nachdem die Abspannanimation auf Vollbild umgeschaltet hat:

HELD	TASTE
Cervantes	Drückt ▲
Hwang	Drückt ■
Rock	Drückt ▲
Siegfried	Drückt ▲
Sophia	Drückt →
Voldo	Drückt
schnell	
	↑ und ↓, bis
	"Soul Blade"
	zerbricht
Taki	Drückt ✖
Seung	Drückt
schnell	
Mina	↑ und ↓
Li Long	Drückt
schnell	
	▲ und ■
Mitsurugi	Mit Hilfe
des	
	Joypads
weicht	
	Ihr den
	Pfeilen aus

CRASH BANDICOOT

PS **Levelauswahl:** Ihr bleibt in einem Level hängen? Mit unserem Paßwort könnt Ihr alle 32 Spielstufen direkt anwählen und besitzt beide Schlüssel sowie alle Gems.

▲ ▲ ▲ ▲ ✖ ■ ▲ ▲
▲ ▲ ■ ✖ ▲ ● ▲ ▲
▲ ● ■ ▲ ✖ ✖ ✖ ✖

DESTRUCTION DERBY 2

PS **Alle Strecken:** Wer alle Kurse in jedem Modus freischalten möchte, wechselt in den "Championship"-Modus und meldet sich unter folgendem Namen an:

MACrPOO

Cartoon-Credits: Die normalen Credits sind Euch zu langweilig? Um animierte Credits zu bewundern, gebt Ihr im "Championship"-Modus folgenden Namen ein:

CREDITZ!

Cinema-Credits: Credits als fetzige FMV-Sequenz gefällig? Gebt den untenstehenden Namen im "Championship"-Modus ein.

ToNyPaRk

SOVIET STRIKE

PS **Cheatcodes:** Die Terroristen haben keine Chance mehr, wenn Ihr mit genügend Munition und Sprit anrückt. Gebt unsere Cheatcodes als Paßwort ein.

CODE	EFFEKT
ANGRYLOKAL	Leute folgen
	Euch
GHANDI	Leute
begrüßen	
	Euch
QUAKER	Weltfrieden
DAVEDITHER	Superwaffen
DRBENWAY	Superdamage
MOUNTADEW	Sprit
IAMWOMAN	Panzerung
THEBIGBOYS	unendlich
	Munition,
	Sprit & Leben
MIDNIGHOIL	unendlich
	Munition &
	Sprit,

PORSCHE CHALLENGE

PS **Hüpfende Autos:** Damit die Autos lustig über die Strecke hüpfen, gebt Ihr im Hauptmenü die folgenden Kombinationen ein:

↑ + ■, ↑ + ●, ↑ + ■
↑ + ●, ↑ + ■, ↑ + ●

Fish Eye: Ist Euch die verzogene Fischperspektive gerade schräg genug, drückt im Hauptmenü die folgenden Tasten:

▲ + ● + ■, **L1, L2, R1, R2**

High Voices: Laßt Ihr Euch gerne von Piepsstimmen bezirzen, gebt Ihr im Hauptmenü folgendes ein:

↑ ▲ ↑ ▲

Mirror-Modus: Ihr könnt die Strecken spiegelverkehrt fahren, wenn Ihr diese Tasten drückt:

← + ●, ↓ + ▲, → + ■

Lange Strecken: Um die langen Strecken auszufahren, drückt Ihr im Hauptmenü die folgenden Buttons:

↑ + Select, ↓ + Select, Select, Start

Interaktive Strecken: Einen Ausflug auf die interaktiven Strecken wagen alle, die im Hauptmenü mit dieser Kombination tricksen:

↓ + Start, ↑ + Start, Select, Start

Unsichtbare Wagen: Ihr habt keine Lust mehr, den anderen Wagen beim Herumgurken zuzusehen? Mit diesem praktischen Code stellt Ihr die anderen Karren in die Tiefgarage.

■ + ●, **L2 + R2,** ● + ■
L1 + R1, ● + ■

Unbegrenzt Continues: Wer den gemeinen Gegnern nicht gewachsen ist, verschafft sich ein paar Continues mehr. Geht im Hauptmenü einfach die Kombination ein:

L1 + L2, R1 + R2 + ■

Abspann: Jetzt ist aber Schluß! Wer schließlich doch vor beinharten Porschefahrern (wie Kollege Andreas) kapituliert, gelangt per Tastenkombination im Hauptmenü zum Abspann:

■, ●, ← **+ Select,** → **+ Select**

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit, unsere Game-Buster-Codes helfen Euch in schwierigen Situationen aus der Zwickmühle. Die Fahne zeigt Euch, für welche Ländernorm die Codes funktionieren.

PS SOVIET STRIKE

BEMERKUNGEN	CODE
Raketen	800F5298 0026
Geschosse	800F52B0 0008
Gewehre	800F5280 049A
Treibstoff	800837F2 6400
Rüstung	800836EC 05DC
Versuche	80074EC8 0002
ECM	800F52C8 0030
Sidewinder	800F52C8 0008
Lager	800F52C8 0002
Level(X=1-4)	30074EC9 000X
Munition	8004C248 0000
	8004C24A 0000

PS ABE'S ODDYSEE

BEMERKUNGEN	CODE
99 Escapees	80082170 0063
	8008216E 0000
Instant	8008213C FFFF

SA MARVEL SUPER HEROES

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	F6000924 FFFF
	B6002800 0000
Energie P1	360949FD 0090
Energie P2	360A644D 0090
Time	160961F8 99FF
Hieb=Leben P1	36094A01 00FF
Hieb=Leben P1	360A6451 00FF

N64 WCW VS NWO

BEMERKUNGEN	CODE
Zeit 00:00	800F16EF 0000
Geh. Kämpfer	80060665 00FF
WWW League	8006066B 00FF
Spirit P1	800F0801 0064
Normal P1	800F0801 0032
No Spirit P1	800F0801 0000
Spirit P2	800F0BA1 0064
Normal P2	800F0BA1 0032
No Spirit P2	800F0BA1 0000
Spirit P3	800F0F11 0064
Normal P3	800F0F41 0032
No Spirit P3	800F0F41 0000
Spirit P4	800F12E1 0064
Normal P4	800F12E1 0032
No Spirit P4	800F12E1 0000

PS MASTERS OF TERÄS KÄSI

BEMERKUNGEN	CODE
Alle Kämpfer	800BEF5E 00FF
Energie P1	800AC274 1000
Energie P2	800AC2BC 1000
Gold Power P1	800AC278 FFFF
Gold Power P2	800AC290 FFFF
Low Health P2	800AC28C 0000

N64 DIDDY KONG RACING

BEMERKUNGEN	CODE
Master Code	DE004000 0000
99 Ballons	801FCBED 0063
50 Bananen	801E342D 0032
Alle Cheats	810DFD9E FFFF
Musik-Menu	810DFD9F 0040
Start: 10 B.	810DFD9F 0080

N64 DARK RIFT

BEMERKUNGEN	CODE
9 Runden	8004C1D1 0009
Demitron	80049DF4 0001
Sonork	80049DF0 0001
Sieger P1	800B6331 0002
Sieger P2	800B6343 0002

PS COLONY WARS

BEMERKUNGEN	CODE
No Heat-up	80119C4C 0000
	80119C80 0000
	80119CB4 0000
	80119CE8 0000
	80119D1C 0000

N64 AERO FIGHTERS ASSAULT

BEMERKUNGEN	CODE
Chaffs	8027E017 000A
Specials	8027E4D2 0002

N64 CHAMELEON TWIST

BEMERKUNGEN	CODE
Extrakronen	80251767 0015
Levelzugang	8020850E 00FF
	80208510 00FF

Ihr habt selbst interessante Game Buster-Codes herausgefunden, die japanischen Menüs Eures Lieblingsimports entziffert oder ein anderes, wichtiges Geheimnis gelüftet? Dann schreibt an den TIPSTEUFEL! Ihr nehmt selbstverständlich auch an der Spiele-Verlosung teil.



BOMBERMAN 64

N64 Ihr habt "Bomberman 64" schon x-mal durchgespielt, aber ein paar Rüstungsteile fehlen Euch immer noch? Dank unserer Liste mitsamt kurzen Wegbeschreibungen findet Ihr garantiert den Weg zu allen Extras und Schätzen. An einige Teile gelangt Ihr jedoch erst, wenn Ihr das Spiel mit allen 120 Goldkarten beendet habt. Die meisten Klamotten findet Ihr in Bäumen und Kisten! MAN!AC wünscht Euch viel Spaß beim Suchen und Ausprobieren...

RÜSTUNG	ORT
Ritterrüstung	Von Beginn an
Drill Arm	Future 1: Am Ende des fünften Raums. Ihr müßt Euch von einer Plattform fallen lassen.
Tennisschuhe	Wasser 3: Unter der Brücke, unter der eine Kiste steht.
Dragonhead	Stein 1: Baut wie im Abspann eine Bombentreppe zum Teleporter in Raum 1.
Iron Goggles	Lava 1: Hier gibt es drei Türen, die Ihr nur mit roten Bomben öffnen könnt. Nehmt gleich die auf der Startplattform.
Chickenhead	Eis 1: Kurz vor Ende des Levels steht eine Hütte mit einem Schneemann darauf (müßt Ihr zum Einschalten des Lifts sprengen). Verschont das Haus, klettert per Bombenleiter hoch und sprengt den Baum rechts.
Samuraihelm	Sammelt 120 Goldkarten
Dragonmail	Stein 3: Holt Euch die Fernzündung und hüpft per Bombenkatapult zum Teleporter auf der anderen Seite

RÜSTUNG	ORT
Iron Armor	Eis 1: Hinter der Skihütte.
Cat Suit	Wasser 3: Nach dem Wasserschalter unter der Brücke.
Dress	Future 3: siehe Abspann.
Rocking Horse	Lava 3: Hüpft in das Loch inmitten der Stützen.
Shogun Kimono	Sammelt 120 Goldkarten
Ritterschuhe	Von Beginn an
Dragonspikes	Stein 3: Geheimeingang im zweiten Raum ganz hinten.
Iron Sneaker	Eis 3: Türe rechts vom Eingang nehmen, im Baum.
Cat Paws	Lava 3: Hinter Metalltüre.
High Tops	Wasser 3: Erster Damm.
Bunny Socks	Future 3: Schalter in Raum 2
High Heels	Sammelt 120 Goldkarten
Knight Sword	Von Beginn an
Dragon Gloves	Stein 1: Hinter dem linken Teleporter in Raum 2.
Iron Knuckles	Wasser 1: Schalterraum
Slash Claws	Lava 1: Weg hinter Planken.
Chicken Wing	Eis 3: Hinter weißer Türe.
Fan	Sammelt 120 Goldkarten
Pony Tails	Regenbogenpalast 3
Sunglasses	Future 3
Duck Float	Regenbogenpalast 1: Drückt den Schalter, klettert auf die Plattform davor und baut eine Bombenleiter nach rechts.

LAST RESORT

WCW VS NWO



Der Wrestlingsport begeistert durch seine unzähligen Manöver und Spezialsituationen, durch ausgeklügelte Kontersysteme und nicht zuletzt wegen der unfairen Attacken. Damit Euch keine brutale Animation und kein geheimer Move entgeht, haben wir die wichtigsten Manöver zusammengestellt. *oe*

Das Kampfsystem: Die Moves in "WCW vs NWO" folgen einem einheitlichen Schema. Habt Ihr das System erstmal begriffen, könnt Ihr ohne das langwierige Studieren von Movelisten sofort mit jedem Wrestler loslegen. Das Manöver-Repertoire des Wrestlers hängt von der Gesinnung und dem Kampfstil der Realvorbilder ab. So beherrscht der brutale Hulk Hogan keine akrobatischen Sprünge über das Seil nach draußen, hat aber wegen seiner finsteren Gesinnung viel Glück bei der Suche nach unerlaubten Waffen.
Wie Ihr dem Pad-Schema entnehmen könnt, schlagt Ihr mit der **B**-Taste zu. Dabei wird zwischen schnellen Hieben und harten Schlägen unterschieden – je nach dem, ob Ihr die Taste kurz antippt oder gedrückt haltet. Ebenso verhält es sich mit dem Clinch (**A**-Button), der Ausgangsposition für jeden Wurf: Habt Ihr den Gegner gepackt, stehen Euch viele Möglichkeiten offen. Mit erneutem Druck auf **A** oder **B** (oder beide gleichzeitig) schleudert Ihr den Widersacher zu Boden, die Würfe variiert Ihr mit Richtungskommandos und Drucklänge. Eine Reihe neuer Würfe ergeben sich, wenn Ihr den Gegner von hinten packt – nur bei lockeren Griffen setzen einige Wrestler zu Hieben an.
Wollt Ihr Euren Gegenüber ins Seil schubsen, drückt Ihr **C↓**, kommt Euch der Feind wieder entgegen, setzt Ihr mit einem einfachen Druck auf **A** zum Wurf an. Auch hier gilt die Regel: Richtungskommandos und Drucklänge variieren das Manöver.
Die Specialmoves sind zwar einfach, werden im Handbuch aber sehr umständlich beschrieben: Sobald sich die Spiritanzeige in ein Special-Symbol verwandelt, solltet Ihr schnell zu einem harten Griff (**A** gedrückt halten) von vorn oder hinten ansetzen (siehe Tabelle):

DIE GEHEIMEN CATCHER

Name	benötigter Titel
Diamond Dallas Page	World Championship Wrestling-Single
Macho Man Randy Savage	New World Order-Single
Wrath	Dead or Alive-Single
Glacier	Independent Union-Single
Joe Bruiser	World Wide Wrestling Heavyweight
Black Widow	World Wide Wrestling Cruiserweight



Turnbuckle-Finishers: Wenn Ihr den Feind wie gezeigt vor der Ringecke auf den Boden pfeffert, setzen Eure Helden beim Sprung zu Finishingmoves wie Moonsold oder Big Splash an.

Bewegt nun den Analogstick in eine beliebige Richtung, und Euer Held legt los. Hiebe blockt Ihr durch simples gedrückthalten von **R**. Hat Euch der Feind im Clinch, müßt Ihr die Taste schon beim Ansatz halten, damit Euer Schützling mit einem Reversal kontert.

Kampf in der Ecke: Schleudert Ihr Euren Feind in eine Ringecke (**C↓** und schräges Richtungskommando), bleibt er dort einige Augenblicke erschöpft hängen. Während dieser Zeit setzt Ihr zu einem Clinch an: Bei lockeren Griffen habt Ihr anschließend mit **A** und **B** die Wahl aus Headbutts und Faustschlägen. Bei einem festen Griff hebt Ihr den Feind mit beiden Angriffstasten auf den Pfosten und führt einen mächtigen Back- oder Chickenwing-suplex aus.
Wollt Ihr selbst auf das Seil steigen, kombiniert Ihr **C↓** und ein schräges Richtungskommando. Von oben springt Euer Wrestler sofort los – um auf den Seilen zu verweilen und den passenden Moment abzuwarten, haltet Ihr **A** und **B** gedrückt. Damit zögert Ihr den Sprung jedoch nur wenige Sekunden hinaus, nur mit einem Trick könnt Ihr die Zeitspanne verlängern: Bewegt den Analogstick, damit Euer Wrestler das Publikum mit Posen und Sprüchen anfeuert.

Duell am Seil: Steht ein Gegner innerhalb des Rings, und der andere außerhalb der Seile, ergeben sich neue Möglichkeiten. Rennt auf den Feind, drückt **A**, **C↓** und in seine Richtung, worauf Euer Held aus dem Sprint über das Seil nach draußen hüpft. Steht Ihr ganz nahe am Seil, peilt Ihr den Gegner an und betätigt **A** und **B** gleichzeitig. Akrobatische Wrestler nutzen nun das Seil als Katapult für einen Sprung.

Waffen: Wollt Ihr Euren Gegner richtig fertigmachen, holt Ihr Euch einen Baseballschläger oder Stuhl aus dem Publikum. Geht an das Absperrgitter, lenkt nach draußen und drückt **C↑**. Faire Wrestler erwischen leider nur selten eine Waffe, versucht es an einer anderen Stelle noch einmal. Mit **B** führt Ihr einen Stoß aus, mit **A** und **B** gleichzeitig einen Hieb (siehe unten). Mit **A** legt Ihr die Waffe wieder weg.



Keine Chance für den Feind: Mit einem Baseballschläger oder Stuhl prügelt Ihr Euren Gegenüber nieder.

Doubleteam-Moves: Zu zweit auf einen Gegner einzuschlagen ist natürlich besonders spaßig. Um zu einem der gefürchteten Doubleteam-Moves anzusetzen, müßt Ihr und Euer Partner eine bestimmte Position zum Feind einnehmen und anschließend gleichzeitig schnell **A** drücken. Vier Team-Manöver folgen diesem Schema:





Da kracht's im Gebälk: Für die besonders brutalen Doubleteam-Moves müßt Ihr in der richtigen Position zum Gegner stehen.



360°-Clothsline vom obersten Seil: Hierfür muß Euer Kollege den Feind erst auf die Schultern nehmen.



Hulk ist stinksauer: Boxer Joe Bruiser schlägt Euch mit ein paar Geraden die Nase blutig.

Für die Double Powerbomb steht ein Wrestler vor dem Feind, einer nahe hinter ihm. Wollt Ihr zu einem Double-Backsuplex ansetzen, stellt Ihr Euch vor den Gegner. Befindet Ihr Euch beide hinter dem Kontrahenten, führt Ihr einen Double-Bulldog aus; steht Ihr seitlich, reißt Ihr den Kontrahenten mit einem Wishbone auseinander. Für den fünften Doubleteam-Move nehmt Ihr den Feind auf die Schulter: Ein Kollege stellt sich hinter den Feind und drückt **L**, der andere steigt auf den Ringpfosten und wartet auf die Gelegenheit zum unbarmherzigen 360°-Clothsline.

Masken: Einige der rabiaten Raufbolde wie Ultimo Dragon treten maskiert zum Kampf an. Steuert Ihr einen unfairen Wrestler wie Ric Flair, könnt Ihr ihnen die Maske abreißen: Führt einfach mehrmals hintereinander einen Gesichtskratzer aus (siehe rechts unten). Mit Ric Flair geht dies zum Beispiel nur, wenn der Gegner auf dem Rücken am Boden liegt: Nähert Euch seinem Kopf und drückt **A**.

Blut: Ihr wollt Eurem Gegenüber die Visage blutig schlagen? Kein Problem mit der richtigen Methode: Stellt in den Optionen den Menüpunkt "Realism" auf "On" und schnappt Euch einen Baseballschläger oder einen Stuhl und drescht ordentlich auf den Feind ein. Nach ein paar Hieben ist Euer Gegner an Brust und im Gesicht mit Blut besudelt. Der Boxer Joe Bruiser schafft dies auch ohne Waffe: Versetzt Eurem Feind ein paar Hiebe ins Gesicht, bis er benommen auf dem Hodenboden sitzt.

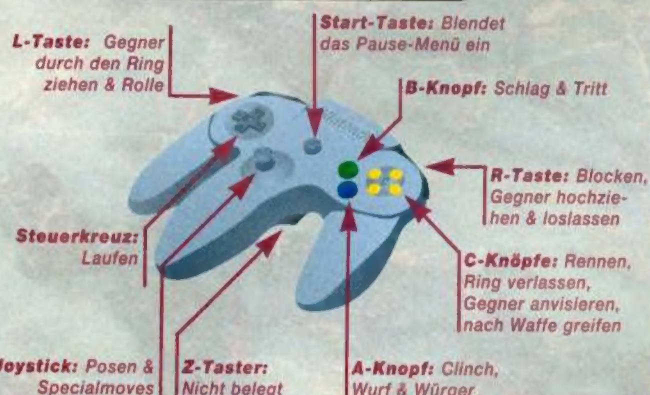
DIE SPECIAL-MOVES

Name	von hinten	von vorn
Ali Baba	Chokeslam	Japanese Legroll Cradle
Buff Bagwell	Fisherman's Suplex	Stretch Doctor Bomb
Chris Benoit	Powerbomb Whip	Dragon Suplex
Eric Bishoff	Tiger Spin	Sleeperhold
Black Belt Taka Michinoku	Niagara Driver	Tiger Suplex
Blackheart Tarzan Goto	Brainbuster	Throwing German Suplex
Black Ninja	Thunder Fire Powerbomb	Tiger Suplex
Black Widow Maya	Giant Swing	Maya German Suplex
Joe Bruiser	-	-
Kim Chee	Doctor Bomb	German Suplex
The Claw Gran Naniwa	Doctor Bomb	Screw Bomb
Ric Flair the Natureboy	Combo	Japanese Legroll Cradle
Master Fuji Gran Hamada	Headlock & Bodyscissors	German Suplex
The Giant	Chokeslam	Belly-to-back Snap Suplex
Glacier	Cryonic Kick	Dragon Suplex
Eddy Guerrero	Niagara Driver	Dragon Suplex
Scott Hall	Outsider's Edge	Stretch Doctor Bomb
Hannibal Hayabusa	Niagara Driver	Maya German Suplex
Hollywood Hulk Kogan	Liftup Chokeslam	Stretch Plum
Lex Luger	Samurai Bomb	Human Torture Rack
Dean Malenko	Tiger Driver	Tiger Suplex
Rey Misterio Jr.	Ligerbomb	Delfinb Rana
Kevin Nash	Jackknife Powerbomb	German Suplex Whip
Scott Norton	Powerbomb Whip	German Snap Suplex
Paco Loco	Ligerbomb	German Suplex
Diamond Dallas Page	Diamond Cutter	German Suplex
Powder Keg	Samurai Bomb	Cobra Twist
Puchteca	Thunder Fire Powerbomb	Octopus Hold
Steven Regal	Big Body Bomb	Japanese Legroll Cradle
Saladin the Butcher	Chokeslam	Chokesleeper
Macho Man Randy Ravage	Powerbomb	Japanese Legroll Cradle
Shaman	Thunder Fire Powerbomb	Stretch Doctor Bomb
Shaolin	Niagara Driver	Stretch Doctor Bomb
Rick Steiner	Powerbomb	Belly-to-back Snap Suplex
Scott Steiner	Steiner Square Driver	Stretch Doctor Bomb
Sting (WCW)	Powerbomb	German Suplex
Sting (NWO)	Powerbomb	German Suplex
Dim Sum	Michinoku Driver	Delphin Rana
Sumo Jo	Chops & Koppou Kick	Octopus Hold
Syxx	Michinoku Driver	Tiger Suplex
Ultimo Dragon	Running Ligerbomb	Delphin Rana
The Unknown	Brainbuster	Delphin Rana
Wrath	Death Panalty	Strech Doctor Bomb

Am Bein ziehen: Der Ropebreak vermasselt Euch die schönsten Finishingmoves und Pins. Um den Feind in die sichere Mitte des Rings zu ziehen, geht Ihr zu seinen Füßen und drückt **L**. Nur wenn Ihr außerhalb der Seile steht und ihn rausziehen wollt, rennt in seine Nähe und betätigt die **A**-Taste (siehe Bilder rechts).

Geheimschläger: Sechs geheime Kämpfer dürft Ihr in "WCW vs NWO" erspielen. Wechselt in den "League Challenge"-Modus und holt Euch die Meistergürtel. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei nicht relevant. Eine Liste der Kämpfer findet Ihr links oben.

JOYPAD-BELEGUNG







Zeigt her Eure Füße: Mit der richtigen Kombination zieht Ihr Eure Gegner am Bein durch den Ring.





Nach mehreren Gesichtskratzern reißt Ihr dem Feind die Maske aus der Visage

NEXTTIME 5 98

BIG MOUTH

Factor 5 arbeitet mit Hochdruck an weiteren Technologie-Revolutionen: Laut Manager Julian Eggebrecht folgt eventuell zur E3 eine "sehr viel größere Meldung" als zur Kompressionsroutine (siehe News) ### Kommt "Tekken 4" für die Playstation mit einer neuen Dimension an Render-Intro? Sony, Namco und Polygon Pictures arbeiten mit zusammen über 200 Mitarbeitern an einem aufwendigen Renderfilm. Vielleicht ist sogar ein abendfüllender Spielfilm geplant. ### Gerüchten zufolge plant Sega, für den US- und Europa-Start der neuen Katana-Konsole die 16-Bit-Helden "Ecco" und "Sonic" in weitere Abenteuer zu schicken. Während "Sonic" in Japan entwickelt werden soll, entstehe "Ecco" bei Appaloosa (Macher von "Contra" für Playstation).

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Jochen Färber (PR Manager bei Laguna)

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Super Mario 64 (Nintendo, 1996)
Der Schritt in eine neue Dimension. Kein anderes Videospiel vermittelt eine derartige Freiheit – genau dieses Gefühl möchte ich in den letzten Minuten nochmal genießen!

2. V-Rally (Infogrames, 1997)
Mit schweißnassen Händen versuche ich immer wieder, eine neue Rekordzeit in's Ziel zu retten. Das anspruchsvolle Fahrverhalten motiviert ohne Ende und lenkt mich dabei (hoffentlich) von anderen Gedanken ab...

3. Golden Eye (Nintendo/Rare, 1997)
Niedrige Triebe ans Tageslicht: Mit der Sniper-Rifle niete ich kurz vor Torschluß noch ein paar Schurken um und revanchiere mich damit für die Gemeinheiten des viel zu kurzen Lebens...

erscheint am 8. April

...und hat es faustdick hinter dem Umschlag: Neben einem brisanten Bericht über die **gesundheitlichen Gefahren** von Sony, Nintendo, Sega & Co. beleuchten wir die **Cracker-Seuche** auf den gängigen Konsolen. Eure Frühjahrsmüdigkeit blasen wir mit einem umfangreichen und gewohnt **kritischen Testteil** weg. Beispiel gefällig? Mit **Batman & Robin** düst Ihr durch Gotham, bei **Forsaken** ballert Ihr in dunklen Schächten und **Need for Speed 3** bringt Euch auf Touren. Zusätzlich schickt Euch **Diablo** in die Hölle, **Wetrix** fordert Gehirnschmalz und bei **Panzer Dragoon Saga** sowie **House of the Dead** erblühen die Saturn-Freaks. Außerdem lüften wir das Geheimnis, was die beiden Bilder rechts miteinander zu tun haben, und komplettieren Euer **Resident-Evil-Poster**!
Viel Konsolenspaß und bis bald – Eure gutgelaunten MAN!ACs!





JAPAN TOP 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	Chocobo No Dungeon Square	Rollenspiel nicht geplant
2	Tales of Destiny Namco	Rollenspiel nicht geplant
3	k.A. Hudson	Brettspiel nicht geplant
4	Gran Turismo Sony	Rennspiel Mai
5	Crash Bandicoot 2 Sony	Jump'n'Run erschienen
6	Everybody's Golf Sony	Sport Mai
7	Go Train! Taito	Simulation nicht geplant
8	Real Robots FA Banpresto	Action nicht geplant
9	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel Herbst
10	Grandia GameArts	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Wie beschwerlich eine Videospiel-Rally sein kann, zeigt Euch diese japanische Anzeige. Der Winterspeck der Pilotin am Start (links) hat sich bis zum Zieleinlauf (rechts) dramatisch verflüchtigt.

